

Fachbereich Medien

Matthias Kopatz

Der Filmlook – ist er noch zeitgemäß?

- Bachelorarbeit -

Hochschule Mittweida - University of Applied Sciences (FH)

Hamburg, 2009

Fachbereich Medien

Matthias Kopatz

Der Filmlook – ist er noch zeitgemäß?

- eingereicht als Bachelorarbeit -

Hochschule Mittweida - University of Applied Sciences (FH)

Erstprüfer: Prof. Dr.-Ing. Rainer Zschockelt

Zweitprüfer: Dipl. Kam. Piotr Lenar, bvk

Hamburg, 2009

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	4
2. Definition: klassischer Filmlook	7
2.1 Technische Seite	10
2.2 Künstlerische Seite	24
3. Ist der Filmlook noch zeitgemäß?	27
3.1 Sehgewohnheiten der Zuschauer im Wandel	28
3.2 Neue Techniken gegen den Filmlook	30
3.3 Macher vs. Konsumenten	36
4. Definition: moderner Filmlook	39
5. Fazit	51
6. Literaturverzeichnis	53

1. Einleitung

„It's Not Just Jerky Motion..“

(Roberts, 2002, 1).

Jeder Filmstudent, der sich mit der digitalen Videotechnik befasst, wird sich irgendwann mit dem Thema Filmlook auseinandersetzen müssen. Meine erste Begegnung mit dieser Thematik ist schon einige Zeit her, es war zum Ende des letzten Jahrtausends, als ich die Chance hatte mit der Kamera Canon XL-1¹ einen Kurzfilm zu drehen. Die Kamera bot einen mysteriösen Frame-Modus, der nicht näher dokumentiert war. Dieser Modus war eine einfache Form von progressiver Bilderfassung, der dem Bild ein sehr filmisches Aussehen verpasste. Im Laufe der Jahre beschäftigte ich mich genauer mit dem Thema Filmlook und setzte ihn in fast allen meiner Filme um.

Vor ein paar Jahren ließ das Interesse am Filmlook ein wenig nach. Ich fand ihn für bestimmte Genres zwar immer noch sehr schön, aber ich stellte ebenfalls fest, dass auch ein Video-ähnlicherer Look manche Filme interessant gestalten konnte. Als ich im Jahr 2006 dann den großartigen Film CHILDREN OF MEN (JAP/UK/USA 2006, Alfonso Cuarón) im Kino sah, war ich sofort von der unkonventionellen Kameraarbeit begeistert. Mir wurde klar, dass dieser Film durch seinen speziellen Look eine starke Wirkung auf mich hatte. Dieser war weit weg von dem klassischen filmischen Look, obwohl er natürlich noch einige Elemente davon besitzt. Ich stellte mir also die Frage nach was für Regeln ein neuer Filmlook funktionieren könnte.

Eine Beobachtung, die mich zum Nachdenken anregte, machte ich, als ich auf verschiedenen neuen Flachbildfernsehern eigenes Material und DVDs respektive Blu-Rays geschaut habe. Die Bilder wirkten irgendwo ganz anders als ich es gewohnt war, sie wirkten alles andere als besser, sie wirkten eigenartig. Ganz direkt gesagt wirkten sie absolut billig.

¹ Vgl. Reil, 2001, S. 10ff

Aufschreie von Filmemacher gegen diese Entwicklung sind kurioserweise nur sehr selten zu vernehmen. Hat dies vielleicht den Grund, dass manche den Filmlook nutzen um bestimmte erzählerische Schwächen zu verstecken? Laut Islinger hat film-ähnliches Material schon von Natur aus einen hohen künstlerischen Stellenwert:

„Auch wenn nicht jeder Film Kunst ist, so verhält er sich in seinem Erscheinen doch künstlerisch, indem er die Repräsentation einer fiktiven Welt herstellt“ (Islinger 2002, 33).

Wollen manche Macher vielleicht nur unter dem Tarnmantel Filmlook ihre Defizite verbergen? Sind sie sich dem Filmlook überhaupt bewusst?

Aus all diesen Gegebenheiten kann man folgende Schwerpunkte für diese Bachelorarbeit festlegen:

Der klassische Filmlook im digitalen Videobereich ist ein Auslaufmodell; die Medienlandschaft hat sich weiterentwickelt und stark auf die Kultur und die Sehgewohnheiten der Gesellschaft eingewirkt. Diese Entwicklungen scheinen aber nur wenige der erfahrenen Filmemacher wahrzunehmen. Neue Techniken wirken ferner dem nicht mehr zeitgemäßen Filmlook in dramatischer Weise entgegen.

Diese Thesen gilt es nun genauer zu betrachten und zu analysieren. Die gewonnenen Erkenntnisse stellen die Basis für das finale Kapitel dar: der Versuch einen zeitgemäßen Look zu definieren. Daraus ergibt sich folgende Struktur:

Definition Filmlook → Probleme und Kritiken → zeitgemäßer Lösungsansatz

Der Anlass für diese Arbeit ist ebenfalls, dass meiner Meinung nach die meisten Texte zum Thema Filmlook sehr lückenhaft, manche sogar teilweise falsch, sind. Den Filmlook umgibt ein Mythos, für viele Filmemacher ist er nichts Greifbares. Dem kann ich nicht zustimmen, geht man von der praktischen Seite an die Sache, erkennt man

schnell welche Aspekte wichtig und welche nur von theoretischer Natur sind. Letztere haben auf die Praxisarbeit aber keinerlei Auswirkungen.

Die schon lange Zeit geführte Diskussion, ob das Medium Film oder Video das ökonomischere oder zukunftsichere ist, soll hier nicht näher beleuchtet werden. Diesen streitenden Parteien sei eine drastische Aussage von Lev Manovich ans Herz gelegt, bei der Film und Video gar nicht so unterschiedlich erscheinen:

„However, cinema was from its beginning based on sampling --- the sampling of space. Cinema sampled time twenty-four times a second. So we can say cinema prepared us for new media” (Manovich 2001, 50).

Das Kino hat uns also auf die neuen Medien vorbereitet, also auch auf digitales Video. Digitale Filmproduktionen sind keine Ausnahme mehr und Teil der gegenwärtigen Filmkultur, wer dies leugnet lebt nicht in der Gegenwart. Diese Annahme gilt als Axiom für die folgende Arbeit.

Die Recherche im World-Wide-Web² hat mir, neben den klassischen Quellen, für den ersten Einstieg in die Materie Filmlook sehr geholfen und viele neue Denkanstöße gegeben. Aus diesem Grund werde ich meine Informationen weiteren Filmstudenten und Interessenten öffentlich zugänglich machen. Die gewonnenen Erkenntnisse werden für den praktischen Einsatz bei der Filmarbeit in Form eines Handouts im Internet³ veröffentlicht.

Widmen wir uns aber zunächst der Frage: *Der Filmlook - ist er noch zeitgemäß?*

² Anm. M.K.: Damit ist nicht die Wikipedia-Internetpräsenz gemeint.

³ Anm. M.K.: <http://www.kopatz.eu/filmlook.html>

2. Definition: klassischer Filmlook

Bevor man sich kritisch mit dem klassischen Filmlook auseinandersetzt, ist erst einmal wichtig ihn mit einer genauen Definition zu belegen.

Warum das Adjektiv „klassisch“? Dies klingt sehr veraltet und man denkt sofort, dass es sich nicht mehr um eine aktuelle Thematik handelt. In der Tat ist der Begriff Filmlook nicht mehr ganz jung, er hat sich in den 1990er Jahren schnell nach der Einführung von Digital-Video (DV) gezeigt und wurde rasch zum beliebten Mittel bei der digitalen Filmproduktion. Die neuen DV-Kameras boten damals neue, ungeahnte Möglichkeiten zur Beeinflussung des Bildes, die es der Zelluloidästhetik annäherten. Sehr schnell war der Begriff Filmlook in aller Munde, vom Filmstudenten bis hin zum erfahrenen Kameramann. Der Trend hatte seinen Höhepunkt am Anfang des Jahrtausends. Dieser Zeitraum soll näher beleuchtet und daraus die Definition des klassischen Filmlooks abgeleitet werden.

Als erstes müssen wir das Medium definieren, in dem wir den Filmlook suchen. Es handelt sich hierbei um Video. Dabei ist digitales Video nicht zwingend notwendig, auch mit analogem ist ein Filmlook möglich. Dennoch hat letzteres starke technische Einschränkungen und spielt in der aktuellen Videotechnik keinerlei Rolle mehr.

Ebenso wird die Benutzung von Zelluloidmaterial, das natürlich die Referenz für den filmischen Look darstellt, hier ausgeschlossen. Wird im weiteren Verlauf von Filmlook gesprochen so ist es immer auf digitale Videoaufzeichnung bezogen.

Schaut man in die populären Lexika wie z.B. den Brockhaus oder den Duden, so taucht der Begriff Filmlook überhaupt nicht auf. Warum liefern die Lexika keine einzige Erklärung oder gar eine Definition für den Filmlook? Ein Grund dafür könnte sein, dass er sich ausschließlich in der Fachwelt entwickelt hat und so die Gesellschaft von ihm keine Notiz nahm. Ob das auch heute noch zutrifft wird sich später zeigen.

Das erste Auftauchen des Begriffs Filmlook mit dem Video-Bezug war Anfang der 1990er Jahre⁴ und ist kein Ausdruck der klassischen Filmwelt.

⁴ Anm. M.K.: Die erste auffindbare Textquelle des Begriffs Filmlook war nach meiner Recherche ein Artikel im American Cinematographer von Juni 1991.

Auch die analoge Videotechnik, deren Qualität und Veränderungsmöglichkeiten sehr begrenzt waren, kam nie mit dem Begriff in Kontakt.

Sucht man weiter in der Fachliteratur und im Internet nach dem Begriff Filmlook stößt man schon auf das nächste Problem: es gibt verschiedene Bezeichnungen und Schreibweisen, die dasselbe meinen. Die noch geringste Differenz ist *Film-Look*, die primär in englischen Schriften zu finden ist. Weitere Varianten sind: *Cineloook*, *Cinemalook*, *Kinolook*, *Filmizing*, *Film-Like* und *Filmic Look* sowie die davon abweichenden möglichen Schreibweisen. Tauchen diese Varianten in Zitaten auf, so wird die spezielle Schreibweise in der Besprechung nicht aufgegriffen. Aus Gründen der Verständlichkeit wird im Folgenden nur noch der Begriff mit folgender Schreibweise verwendet: *Filmlook*.

Verschiedene Büchern und wissenschaftliche Texte geben ganz unterschiedliche Definitionen für den Filmlook. Bedauerlicherweise sind die verschiedenen Quellen für sich alleinstehend nicht vollständig oder ihre Fakten widersprechen sich. Es ist leider nicht ganz so einfach, wie die folgende Aussage aus einem Produktionshandbuch:

„Bei Camcorder-Aufnahmen ist ein ‚Film-Look‘ oder ‚Kino-Look‘, also die hohe Schärfentrennung von Vorder- zum Hintergrund, kaum möglich“ (Petrasch/Zinke 2003, 109).

Wenn der Filmlook so simpel zu definieren wäre, dann würde auf der nächsten Seite dieser Arbeit schon das Fazit stehen. Auch wenn Petrasch und Zinke noch weiter den hohen Kontrastumfang zum Filmlook zuordnen, so haben sie leider nur die Spitze des Eisberges gesehen. Um alles zu erfassen muss man schon ein wenig tiefer ab- bzw. in das Thema eintauchen.

Das erste Zwischenziel dieser Arbeit ist eine umfassende Darstellung und Definition, die versucht alle Eigenschaften und Merkmale des Filmlooks unter einem Hut zu vereinen. Es gibt zwei verschiedene Kernbereiche: der technische und der künstlerische. Im technischen Bereich geht es primär um die Einstellungsmöglichkeiten, die unmittelbar an der digitalen Videokamera vorgenommen werden können. Die künstlerische Seite beschreibt bestimmte

Arbeitsmethoden bei der Filmproduktion, die dem Aussehen des Material filmische Merkmale beschenken.

Der Kameramann Albert Abramson merkte in einem Leserbrief auf einen der ersten Artikel zum Thema Filmlook im American Cinematographer folgendes an:

„Yet it is well known that each film emulsion (of which there are literally hundreds) ‘looks’ different. Film varies from batch to batch, from manufacturer to manufacturer and from lab to lab” (Abramson 1991, 10).

Es gibt also kein konkretes materielles Zelluloid-Vorbild für den Filmlook, es ist der Durchschnitt der Kinofilme, die uns diese Ästhetik vermittelt haben.

Des Weiteren darf auch der Ort der Projektion nicht außer Acht gelassen werden. Der Kinosaal an sich hat besondere Eigenschaften, welche sich auf den Look auswirken. Der dunkle Saal und die volle Aufmerksamkeit der Zuschauer sind wichtige Merkmale, die Kinofilme zu einem speziellen Erlebnis machen. Diese optimale Situation ist bei Videorezeption zuhause nicht gegeben.

Die Thematik Filmlook in Verbindung mit digitaler Technik macht aber auch vor dem klassischen Kino nicht halt. Der Zuschauer merkt aber in der Regel nichts davon, wenn die Ästhetik dem Filmlook entspricht. Diese Variante zeigt der Film KNOWING (USA/UK 2009, Alex Proyas), der mit einer digitalen Videokamera, der innovativem Red One⁵, gedreht wurde und alle klassischen Filmmerkmale aufweist.

Nach diesen ersten Beobachtungen erweist sich der Filmlook als äußerst umfangreicher Themenkomplex. Die erste Erkenntnis lautet demnach: Filmlook ist kein rein technischer Begriff, auch ästhetische bzw. künstlerische Elemente fließen in ihn ein. Diese gilt es auf gleicher Ebene in der Analyse zu beachten.

Die nun folgende Definition des Filmlooks erfolgt in zwei Schritten. Zunächst wird die technische Ebene dargestellt, die sich hauptsächlich den bildverändernden Parametern des Filmlook widmet. Darauf folgt die künstlerische Seite, die den Filmlook definiert, der über Arbeitsweisen und künstlerischen Möglichkeiten kreiert wird.

⁵ Vgl. RED Digital Cinema, 2009, [<http://www.red.com/cameras/>]

2.1 Technische Seite

Der nun folgende Abschnitt befasst sich mit den elektronischen und optischen Parametern bzw. Hilfsmitteln, die den digitalen Bilddaten den filmischen Look verpassen. Im Zentrum der Betrachtung steht die digitaleameratechnik, die Postproduktion wird aber Bestandteil eines kleinen Exkurses sein.

Der anvisierte Filmlook wird in der Produktion und der Nachbearbeitung kreiert, es ist also nicht allein Aufgabe des Kameramanns für den Look zu sorgen. Der Cutter bzw. Farbkorrektor hat ebenfalls Werkzeuge zur Veränderung des digitalen Materials. Dabei ist aber die Kommunikation zwischen Kameramann und dem Nachbearbeiter extrem wichtig. Beide sollten ihre Arbeitsweisen absprechen und unterstützend arbeiten, sonst passiert es nur zu leicht, dass ihre bildverändernden Maßnahmen sich gegenseitig aufheben.

Mit einer Filmkamera ist man unter idealen Bedingungen sehr schnell drehfertig, da es nur wenige bildbeeinflussende Einstellmöglichkeiten wie z.B. die Veränderung der Laufgeschwindigkeit oder des Winkels der Umlaufblende gibt. Und sie liefert sofort den gewünschten filmischen Look. Eine digitale Videokamera ist leider nicht so schnell bereit ein filmisches Bild zu produzieren. Um ein Bild mit Filmlook herzustellen, muss man die Kamera zunächst programmieren. Es gibt hunderte von Parametern, die zur Beeinflussung des Bildes auf ganz verschiedene Arten dienen. Diejenigen, die das Aussehen des Videobildes dem Zelluloid näher bringen, sind interessant und sollen nun näher beleuchtet werden.

Filmlook ist unabhängig von einer bestimmten Kamera oder gar eines Herstellers. Aus diesem Grund wird in dieser Darstellung auch nicht auf spezielle Kameratypen eingegangen. Die einzige Bedingung ist das Vorhandensein der Einstellmöglichkeiten, die aber bei allen professionellen Modellen gegeben ist. Beliebte Kameras, wie z.B. die Panasonic AG-HVX200E⁶ oder die 2/3" Variante AG-HPX500, bewegen sich in der Grauzone zwischen semiprofessionell und professionell, da bestimmte Parameter nur unzureichend oder gar nicht veränderbar sind. So lässt sich z.B. die Gammakurve

⁶ Vgl. Lusznat, 2007, S. 346

nicht manuell regeln, man muss auf festgelegte Presets zurückgreifen, die leider nicht näher dokumentiert sind. Die fotografische Breite wird hierdurch aber sehr effektiv beeinflusst, was sich später zeigen wird.

Die oberste Devise lautet: alle Automaten der Kamera sollten deaktiviert werden, die manuelle Kontrolle spielt die wichtigste Rolle. Dabei sind nicht nur die primären Automaten, wie z.B. die automatische Blende, gemeint, sondern auch die unscheinbaren wie z.B. die automatische Knee-Funktion zur Dynamikkontrolle. Dies kann schnell zu ungewollten Ergebnissen führen. Zwischen einem filmähnlichen Effekt oder einem Videobild liegen oft nur wenige Schritte, eine Automatik würde hier ohne die Kenntnisse des Kameramanns nachregeln und das Ergebnis völlig unkontrollierbar machen. Filmisch Arbeiten bedeutet die absolute Kontrolle über die Kamera zu haben und nicht sich blind auf die Elektronik zu verlassen.

Digitale Videokameras bieten eine Fülle von Einstellmöglichkeiten um das Bild dem Filmlook näherzubringen. Die nun folgende Beschreibung ist allgemein gehalten und geht bewusst nicht auf bestimmte Kameras oder Hersteller ein. Jeder Hersteller verfolgt eine andere Philosophie und benennt seine Parameter unterschiedlich. Es empfiehlt sich die Handbücher vor jedem Dreh genau zu studieren um seine gewünschten Parameter zu bestimmen. Das Ziel dieser Arbeit ist es nicht das beste Modell für den Filmlook zu finden, professionelle Videokameras der aktuellen Generation bieten einen vergleichbaren Funktionsumfang.

Widmen wir uns nun der technischen Seite. Welche Möglichkeiten stehen zur Verfügung um ein filmähnliches Bild zu kreieren?

Bilderfassung

Der höchste Anspruch an den Filmlook ist die Form des Bildmaterials. Die kleinste Einheit beim Zelluloidfilm ist das Einzelbild bzw. Frame. In der Videotechnik kann dieses Frame weiter durch das sogenannte Interlace-Verfahren in Halbbilder zerlegt werden. Für den Filmlook ist das Vollbild das bestimmende Element für den Look. Das Zeilensprungverfahren rührt aus der Notwendigkeit her den Datenstrom zu begrenzen und so werden abwechselnd nur die ungeraden und geraden Bildzeilen

übertragen. Da sie ebenfalls so erfasst werden, haben die beiden Halbbilder eine zeitliche Differenz. Das Bild hat dadurch einen ganz eigenen Look, der nichts mit der Filmästhetik zu tun hat. An der progressiven Bilderfassung kommt kein Filmemacher, der ernsthaft einen Filmlook erreichen will, vorbei. Zudem eignen sich zur Ausbelichtung auf Zelluloid auch nur Vollbilder.

Manche Kamerahersteller bezeichnen diesen Modus auch als *Frame-Mode*.

Seitenverhältnis

Das Seitenverhältnis spielt die nächste wichtige Rolle in der filmischen Wirkung. Traditionelle ist das Seitenverhältnis aus dem Fernsehbereich 1.33:1, also kommt dieses Format nicht in Frage. Typische Breitwand-Formate für Kinofilm sind 1.65:1, 1.85:1 oder die Königsklasse Cinemascope 2.39:1⁷. Digitale Videokameras bieten solche Formate nicht, das 16:9 Format kommt diesen am nächsten (1,78:1). Zudem bietet sich die Möglichkeit Hilfslinien in den Sucher der Kamera einzublenden, die dann z.B. bei 2.39:1 das Bild begrenzen. In der Postproduktion müssen auf die Flächen oben und unten dann schwarze Balken eingefügt werden. Der positive Nebeneffekt ist, dass man einen gewissen Spielraum hat und so z.B. ein zu tief hängendes Mikro vorzeitig erkennt.

Bildrate

Die Videowelt ist in zwei Lager getrennt, es gibt die PAL- und die NTSC-Welt. Jede hat seine eigene Bildrate, PAL-Regionen mit 50 Halbbildern pro Sekunde, während NTSC die Halbbilder mit 60Hz (genauer gesagt 59,94Hz) darstellt. Wir haben uns von dem Interlace-Verfahren distanziert, aber dennoch bleiben uns bei der progressiven Bilderfassung 25 und 30 (29,97) Vollbilder pro Sekunde. Der weltweit dominierende Filmstandard ist 24Hz und einige digitale Kameras bieten uns diesen Modus auch an. Soll das Material ausbelichtet und projiziert werden, so sollte man auf jeden Fall den 24p-Modus wählen. 24p lässt sich durch 4-prozentige Beschleunigung problemlos in 25p umwandeln, der umgekehrte Weg geht nur mit Einbußen einher. Für die

⁷ Anm. M.K.: Das Cinemascope-Format wird sehr oft fälschlicherweise mit dem Seitenverhältnis 2.35:1 bezeichnet. Dieses Verhältnis gilt nur für Filme in Cinemascope vor 1970.

Umrechnung auf 30p gibt es das 3:2 Pull-Down-Verfahren⁸, das aber für unsere Region nicht von Bedeutung ist.

Variable Bildraten sind ein beliebtes filmisches Mittel, besonders die Erhöhung dieser. Bietet die Videokamera diese Möglichkeit, so sollte man sich Gedanken um deren Nutzung machen. Auch sogenannte Rampen, unterschiedliche Bildraten innerhalb einer Einstellung, sind so möglich und können interessante und filmische Effekte erzielen.

Auflösung

An die Auflösungen der verschiedenen Filmmaterialien kommt zurzeit kein Videostandard annähernd heran. Für unseren Filmlook spielt die Auflösung auch nicht direkt eine Rolle, dennoch sollte man sich um sie Gedanken machen. Ein Filmbild ist sehr fein und so lässt sich mit schlecht aufgelöstem Videomaterial kein Filmlook erzeugen. Es empfiehlt sich also immer eine hohe Auflösung zu nehmen, am besten immer diejenige, die der nativen Auflösung der Kamera entspricht. So vermeidet man kamerainterne Formatumrechnungen, die in der Regel mit Qualitätseinbußen verbunden sind.

Schärfentiefe

Technisch gesehen ist es ein Mangel, wenn ein optisches Medium das erfasste Motiv nicht komplett scharf abbilden kann. Im filmischen Bereich ist die Unschärfe ein beliebtes Stilmittel, dessen Wirkung Flückiger wie folgt sehr treffend beschreibt:

„Die selektive Schärfentiefe ist ein wesentliches Instrument der Aufmerksamkeits-Lenkung. Sie simuliert stellvertretend für den Rezipienten eine Aufmerksamkeitsverlagerung, sie hebt hervor, was für die Narration von Bedeutung ist, und lässt jene Elemente im Vorder- oder Hintergrund verschwimmen, die dem Zuschauer nur vermittelt präsent sein sollen. Sie isoliert die dargestellte Figur von ihrer Umwelt und stellt damit eine Verbindung zwischen Figur und Rezipient her, von der es wenig Ablenkung gibt (Flückiger, 2003, 39).

⁸ Vgl. Schmidt, 2000, 265f

Das Stilmittel Schärfentiefe hat eine enorme Bedeutung für den Filmlook, leider erlauben digitale Videokameras den Einsatz nur in eingeschränktem Maße. Die enormen Unterschiede in der Sensorgröße (1/3" und 2/3"), bezogen auf 35mm-Material, erzeugen diesen Effekt. Durch die kleinere Größe bilden Videokameras, bei gleichen Verhältnissen, die Tiefe des Raumes viel schärfer ab und machen so eine klare Trennung zwischen Schärfe und Unschärfe schwierig.

Welche Maßnahmen kann man treffen um dem Filmlook näher zu kommen? Die Nutzung großer Brennweiten und möglichst offene Blende verkleinert die Schärfentiefe und erzeugt den gewünschten Effekt. Leider erlaubt nicht jedes Motiv die Nutzung von großen Brennweiten. Die Lichtmenge bei offener Blende lässt sich über Neutraldichte-Filter gut regulieren. Man sollte es allerdings vermeiden, den oft gegebenen Tipp anzuwenden, die Belichtungszeit über den Shutter zu reduzieren, da dies dem Filmlook entgegenwirkt.

Filmische Bilder herzustellen bedeutet auch filmisch zu arbeiten. Dabei geht es um Korrektheit und den Besitz des nötigen Hintergrundwissens. Deshalb noch kurz diese Anmerkung am Rande: Es heißt auf keinen Fall „Tiefenschärfe“, leider liest man dies nur allzu oft, selbst in den wissenschaftlichsten Publikationen⁹. Wir sprechen ja auch von Wassertiefe und nicht von *Tiefenwasser* oder setzen dies gar gleich.

Shutter/Umlaufblende

Bei einer Filmkamera muss der Film zwischen den Belichtungen der Frames weiter transportiert werden und wird in dieser Zeit durch eine Umlaufblende verdeckt. Diese Umlaufblende entspricht einem Halbkreis, also 180°. Bei einer Bildrate von 24 Bildern pro Sekunde ergibt sich eine Belichtungszeit von 1/48 s, der Effekt ist eine starke Bewegungsunschärfe. Durch die Verwendung von Vollbildern anstatt Halbbildern haben wir die Bewegungen schon stärker verwischt, die Anpassung des Shutters auf eine längere Belichtung unterstützt dies weiter. Je nach Bildrate ergibt sich daraus eine Shuttergeschwindigkeit von 1/48 s oder 1/50 s.

⁹ Vgl. Slansky, 2004, S. 113

„‘Filmlook’ usually means visible motion-blur! Use ist as a creative tool” (P+S Technik 2006, 1).

Die Firma P+S Technik, die durch Ihre Produkte den Filmlook unterstützt, nennt hier die Bewegungsunschärfe als direktes filmisches Mittel und deren kreativen Umgang. Der Effekt ist, dass die Bewegungen sehr weich und dynamisch wirken. Kürzere Belichtungszeiten stellen Bewegungen sehr hart und nicht zusammenhängend dar. Bestimmte digitale Videokameras ermöglichen einen extremen Shutter von 1/24 respektive 1/25 s. Bei einer Filmkamera wäre dies so einfach nicht möglich, da das Filmmaterial dann nicht mehr weitertransportiert und dauerhaft belichtet werden könnte. Benutzt man diese lange Belichtung, so wird das Motion-Blur maximiert. Diese Einstellung sollte aber nicht bei actionlastigen Szenen eingesetzt werden, da es dann schnell zu einer starken Unschärfe kommt.

Ein elektronischer Shutter gibt den Bildern selbst bei gleicher Belichtungszeit nicht den gleichen Look, wie Schmidt festgestellt hat:

„[...], führt bereits die Verwendung des elektronischen Shutters anstelle der mechanischen Blende zu merklichen Differenzen, da der Shutter als schneller Schalter arbeitet, während die Blende, wie oben gesagt, das Bild kontinuierlich verdunkelt“ (Schmidt, 2002, 183).

Hier zeigen sich einfach die unterschiedlichen Techniken und deren Eigenarten, mit denen man sich abfinden muss. Dennoch ist dieser Effekt vernachlässigbar, da die marginalen Unterschiede nur im direkten Vergleich auffallen würden.

Bei einer elektronischen Belichtungszeit von 1/25 gibt es aber unter bestimmten Vorraussetzung ein bestimmtes Bild-Stottern des Hintergrunds, auch *Shuttern* genannt. Dies passiert z.B. bei einem Schwenk oder einer Kamerafahrt mit einer spezifischen Geschwindigkeit. Hier muss der Kameramann aufmerksam sein und seine Geschwindigkeit ändern. Bei meiner eigenen Kameraarbeit ist mir aufgefallen, dass der elektronische Sucher diesen Effekt sehr stark aufwies, während er im aufgenommenen Material nicht mehr vorhanden war. Zudem kann man problematische Elemente im Bild z.B. durch Verlängerung der Brennweite in die Unschärfe zwingen und somit das Stottern abstellen.

Offenbar wird gerade das *Shuttern* von einigen Leuten¹⁰ als äußerst negativ empfunden, obwohl es auch bei Kinofilmen eindeutig vorhanden ist. Zu was dies führt zeigt sich in einem späteren Abschnitt.

Kontrastumfang

Ein aktueller Negativfilm bietet einen sehr hohen Kontrastumfang, je nach Material beträgt dies ca. 12 Blenden, also einen Unterschied von 1:10.000 zwischen den dunkelsten und hellsten Bildteilen. Das Bild ist durch diese hohe photographische Breite sehr weich und ausgewogen in der Zeichnung. Video dagegen wirkt sehr hart und kontrastreich, da es nur Unterschiede von ca. 1:1000 darstellen kann, was ca. 9 Blenden entspricht. Das bedeutet für den Filmlook, dass man diesen harten Kontrasten entgegenwirken muss. Hierbei spielt der Gammawert eine entscheidende Rolle, dieser wird wie folgt definiert:

„Die Neigung des linearen Bereichs legt außerdem den Belichtungsspielraum (filmisch: Kontrastumfang) eines Aufnahmemediums fest. Je flacher die Kennlinie, desto größer die Anzahl der logarithmischen Belichtungswerte (umgangssprachlich: Blenden) und desto größer ist der Belichtungsspielraum. Der Anstieg des linearen Teils ist der Gammawert, angegeben durch den Winkel unter der Kurve“ (Lüdge 2008, 50).

Dieser Gammawinkel beträgt bei einem Videosignal im Normalfall 45°. Ein größerer Wert erhöht die Kontraste noch weiter und wir entfernen uns vom Filmlook. Ein Gammawert von z.B. 35° erhöht die photographische Breite und führt zu dem gewünschten filmischen Look.

Manche Kameras bieten nicht die direkte Beeinflussung des Gammawertes sondern haben Gamma-Presets, die Panasonic z.B. Cine-Like-D oder Cinegamma nennt.

Das Aufnahmeformat spielt ebenfalls eine wichtige Rolle, so bietet eine 8 Bit Quantisierung nur 256 Abstufungen, während 10 Bit 1024 Helligkeitsstufen besitzt. Eine höhere Abstufung schafft die technische Grundlage den höheren Kontrastumfang überhaupt speichern zu können.

¹⁰ Anm. M.K.: Scheinbar vornehmlich von den Produzenten von Fernsehgeräten.

Farben

Die Farbgebung von Video ist nicht identisch mit der von Film:

„Filmmaterialien zeigen ein intrinsisch-nicht-lineares Verhalten bei der Farbreproduktion, welches für den typischen Film-Look ganz wesentlich mitverantwortlich ist“ (Hahne, 2004, 18).

Der Farbraum bei elektronischen Medien entspricht einem Dreieck, das aus den Farben Rot, Grün und Blau definiert wird. Der vom Film abgedeckte Farbraum ist kein Dreieck, seine Begrenzungen sind sehr weich und entsprechen mehr dem menschlichen Farbsehvermögen. Video wirkt dagegen in den extremen Farben sehr bunt mit und wenig ausgeglichen.

Diese Farbkontraste lassen sich über die Matrix-Funktion in der Kamera beeinflussen, es gibt verschiedene vordefinierte Presets, z.B. Cinelike bei Panasonic-Kameras, die den Farbraum dem des Filmes leicht angleichen. Der Eindruck des Bildes wird dadurch wärmer, die Farben wirken nicht mehr so grell und die Kontraste werden weicher.

Video wird immer als zu neutral beschrieben, was von der Möglichkeit herrührt, einen Weißabgleich durchführen zu können. Man ist geneigt auch bei einer Standard-Lichtsituation einen manuellen Weißabgleich vorzunehmen. Dieser perfekte Weißabgleich ist kein Vorteil, ein filmisches Bild hat einen warmen Charakter. Für den Filmlook bietet sich nun an, mit den Standard-Presets, die in der Regel 3200 Kelvin für Kunstlicht und 5600 Kelvin für Tageslicht (analog zu Tungsten- und Daylight-Filmmaterial) sind, zu arbeiten. Für einen sehr warmen Look kann man beim Weißabgleich 1/8 CTB-Folie vor die Lichtquelle hängen und diese vor dem Dreh wieder entfernen.

Zusätzlich hat jede Charge bei der Zelluloidproduktion eine andere Charakteristik, da die Herstellung gewissen natürlichen Schwankungen unterliegt. Für Slansky ist das ein wichtiger Faktor, da er den filmischen Look nicht bis ins Letzte berechenbar macht:

„Das >>Eigenleben<< des Filmbildes wird aber ein prinzipieller Unterschied bleiben“ (Slansky, 2004, 120).

Körnung

Filmmaterial weist eine bestimmte Körnung auf, die bei der Projektion in den Mitteltönen deutlich wahrnehmbar ist. Die führt aber nicht zu Störungen, es wird als angenehm empfunden. Das Filmbild lebt dadurch und wirkt sehr dynamisch. Video wirkt dagegen sehr leblos und extrem scharf:

„Der Unterschied zwischen in der subjektiv wahrgenommenen Schärfe zwischen statischem und bewegtem Bild hat wahrscheinlich mit der Pixelstruktur zu tun. Da sich Pixel fest an Ort und Stelle befinden, wirken stehende Bilder in gewisser Weise ungewohnt scharf“ (Flückiger 2003, 38).

Die unbewegliche Pixelstruktur kann den Effekt von Film nicht nachbilden. Das Videobild lässt sich dennoch zum Rauschen anregen, indem man die künstliche Verstärkung einschaltet. Dennoch ist der Effekt nicht vergleichbar, da die dunklen Bereiche dadurch ein Farbrauschen bekommen.

Wird das digitale Material zur Projektion wieder auf Film ausbelichtet, so löst sich dieses Problem von ganz alleine. Bleibt die Verwertungskette digital so lässt sich die Körnung nur nachträglich im Schnitt simulieren.

Technisch könnte man das Problem durch voneinander unabhängig oszillierende CCDs lösen, dessen Umsetzung aber schwer zu lösen sein dürfte.

Einstellungsgrößen

Es gibt ein Sprichwort über die Wahl der Einstellungsgrößen bei der Filmherstellung. Sinngemäß lautet es etwa so: „Falls Deine Bilder nicht gut sind, dann bist Du nicht nah genug dran“. Um den Filmlook zu erreichen sollte man sich dieses Sprichwort gut merken, Nahaufnahmen sind sehr wichtig, z.B. um Emotionen bildlich transportieren zu können. Des Weiteren bedeutet filmisch zu arbeiten sich mit den richtigen Bezeichnungen der Einstellungsgrößen (eine gängige Bezeichnung ist z.B. *Super-totale/extreme Totale - Totale – Halbtotale Amerikanisch – Halbnahe – Nahe – groß/kopfgrößer – extrem groß/Detail*) ausdrücken zu können. Für den Schnitt, aber auch für die Aufnahme gilt: bei einem Schnitt auf dasselbe Motiv immer zwei Einstellungsgrößen Unterschied einhalten.

Sekundäre Parameter

Die bisher genannten Möglichkeiten greifen sehr stark in die Ästhetik des Bildmaterials ein. Es existieren weitere Parameter, die zwar die Bilddaten nur minimal verändern, dessen Auswirkungen man aber nicht außer Acht lassen darf.

Um die photographische Breite weiter zu erhöhen gibt es die sogenannte Knee-Funktion. Mit dieser lässt sich die Gammakurve ab einem bestimmten Punkt weiter abflachen, vergleichbar mit der geschwungenen S-Kurve bei Negativmaterial. Werte zwischen 70° und 80° bringen ein filmähnliches Verhalten in den Spitzen.

In den dunklen Bereichen bieten manche Kameras vergleichbares mit der sogenannten Slope-Funktion. Ist dies nicht möglich, so empfiehlt es sich den Schwarzwert leicht um maximal 5% anzuheben.

Zudem wird das Signal in der Kamera künstlich geschärft, gerade kontraststarke Kanten wirken sehr unnatürlich. Es empfiehlt sich also diese Detailverstärkung abzuschalten.

Die Summe dieser Einstellungen führt zu einem weichen und filmähnlichem Bild.

Benutzt man zur Belichtung die Zebrafunktion, eine Schraffierung der Bildteile mit einem gewählten Luminanzwert, so sollte man nicht das fürs Fernsehen übliche 70%-Zebra für Hauttöne wählen, sondern dies auf 60-65% reduzieren. Mit dieser Möglichkeiten erhält man den Helligkeitseindruck, der im Kino vermittelt wird. Fernsehen arbeitet immer mit einer sichtbar höheren Gesamthelligkeit in den Bildern.

35mm-Adapter

Einen besonderen Stellenwert zur Erschaffung des Filmlooks haben die sogenannten 35mm-Adapter für Videokameras. Ein bekanntes Beispiel für diese Technik ist das sogenannte *MINI35 Image Converter*¹¹ von der Firma *P+S Technik*, das für viele gängige Kameras aus dem semiprofessionellen Sektor adaptierbar ist. Neben der Variante für 1/3" existiert eine professionelle Variante für 1/2" und 2/3" Kameras. Dieser Adapter dient dazu, die Filmoptiken einer 35mm-Filmkamera an einer Videokamera betreiben zu können. Der interessante Aspekt ist, dass dabei die

¹¹ Vgl. Luszkat, 2008, S. 137ff

Eigenschaften der Filmoptiken erhalten bleiben. Uns interessieren hierbei die hohe Lichtstärke und die geringe Schärfentiefe. Grundsätzlich funktionieren 35mm-Adapter nach dem Prinzip, dass die Filmoptik das Bild auf eine Mattscheibe projiziert, die der Größe eines 35mm Frames (24,89mm x 18,66mm) entspricht. Der Video-Bildwandler erfasst dann die auf der Mattscheibe abgebildeten Motive. Diese Mattscheibe ist nicht fest, sie oszilliert mit einer einstellbaren Geschwindigkeit. Das hat den Effekt, dass ein Filmkorn-ähnlicher Eindruck entsteht. Dieses Filmkornrauschen entsteht genau da, wo Video versagt: in den Mitteltönen. Die niedrige Schärfentiefe bringt uns eine filmähnliche Plastizität und kann das negativ empfundene *Shuttern* reduzieren, falls diese störenden Elemente in der Unschärfe liegen. Als weiterer Nebeneffekt ist man gezwungen filmischer, also in diesem Fall mit Schärf-Assistent, zu arbeiten.

Objektive

Die Arbeit mit Festbrennweiten anstatt den im Videobereich verbreiteten Zoom-Objektiven bringt Vorteile mit sich. Festbrennweiten haben eine höhere Lichtausbeute, das bedeutet sie erlauben kleinere Blendenwerte. Eine offene Blende bietet eine geringere Schärfentiefe, dessen Vorteile bereits unter den Punkt *Schärfentiefe* genannt wurden.

Filter

Auf Filter kann keine Filmproduktion verzichten. Bei der Arbeit mit Filmmaterial dienen sie zur Konversion der Farbtemperatur oder der zusätzlichen Absenkung des einfallenden Lichts. Aber auch für den Videobereich haben sich namhafte Hersteller wie z.B. die Firma *Tiffen* der Problematik angenommen und bieten Filter an, die den Filmlook unterstützen sollen:

“HD video is higher in contrast than traditional film. The HDTV/FX filter takes the edge off undesired ‘tack sharpness’ associated with HD. It creates a ‘Film Look’ by reducing contrast and also provides subtle improvements in shadow detail” (Tiffen 2008, 1).

Dieser Filter bringt das Videobild dem Filmlook ein Stück näher, wie in diesem Datenblatt des HDTV/FX-Filter beschrieben wird. Kontrastreiche Motive stellen die Technik vor eine große Herausforderung, die sich nicht immer durch zusätzliche Ausleuchtung korrigieren lassen. Low-Contrast-Filter heben die schwarzen Bildbereiche leicht an, so dass man in den zuvor dunklen Bereichen eine Zeichnung herstellt. Soft-Contrast-Filter verhelfen hellen Bildbereichen zu mehr Zeichnung. Neutraldichte-Gradations-Filter haben einen Grauverlauf über die Fläche und können so z.B. helfen die Helligkeit eines Himmels im Vergleich zum Rest des Motivs zu senken.

Negativmaterial hat im Falle der Überbelichtung eine besondere Eigenschaft:

„Die Überbelichtung des Spitzlichts bewirkt beim Film eine Lichtstreuung zwischen den einzelnen Silbersalzkörnern innerhalb der Filmschicht. Diese führt zu einer Überstrahlung und zu einem Lichthof um die überbelichtete Stelle herum“ (Slansky 2004, 110).

Dieser weiche Abfall an Helligkeit entsteht bei digitaler Bilderfassung nicht, es tritt hingegen der sogenannte Smear-Effekt, das Überlaufen der vertikalen Register im Sensor, auf. Er macht sich durch vertikale Störungen im Bild bemerkbar und wird gegenüber Film nicht als angenehm empfunden. *Pro Mist* - Filter fügen dem Bild in den hellen Bereichen einen ähnlichen Effekt der Zerstreuung des Lichts hinzu und bieten sich so als Filmlook-Stilmittel an.

Im Vergleich mit einer Filmkamera bietet die digitale Variante umfangreiche Änderungsmöglichkeiten. Diese werden aber auch zwingend benötigt um den Look entscheidend zu beeinflussen.

An dieser Stelle sei noch zu erwähnen, dass man einige technische Parameter auch noch nachträglich in der Postproduktion ändern kann. Es bietet sich z.B. die Möglichkeit durch einen *Deinterlacer*¹² das Interlace- in Progressiv-Material umzurechnen oder bestimmte Plugin-Filter nachträglich auf die Filmbilder zu legen.

¹² Anm. M.K.: In diesem Verfahren werden die Halbbilder in Vollbilder umgerechnet. Dies kann auf verschiedene Art und Weisen, u.a. Interpolation oder Verdoppelung einer Zeile, geschehen.

Man muss sich aber dabei bewusst sein, dass dies nicht der beste Weg ist, denn das Ergebnis gleicht nicht dem, welches man direkt bei der Erfassung mit der Kamera erreicht. Zusätzlich wird mit jeder Effektanwendung die Qualität des Materials negativ beeinflusst.

Einige filmische Effekte sind nur in der Postproduktion realisierbar, das wäre z.B. die Möglichkeit Materialfehler, Kratzer oder Staub zu simulieren. Auch Bildstandfehler oder ein leichtes Projektionsflimmern, das aber eher von Super-8mm Projektionen wegen der niedrigen Bildrate von 18 b/s bekannt ist, lässt sich simulieren. Ob diese Effekte einen wirklichen Filmlook vermitteln muss jeder selber entscheiden, sie wirken allzu leicht aufgesetzt und übertrieben.

Eine interessante Möglichkeit ist das Hinzufügen einer leichten Vignettierung an den Bildrädern oder das Simulieren leichter Unebenheiten im Filmmaterial. Diese Mittel machen das Videobild etwas weicher und filmischer.

Die Auswahl an Effekt-Plugins ist nahezu unbegrenzt. Sie schwanken sehr stark in der Qualität respektive Funktionsumfang und so kommt man um Tests nicht herum.

Diese Übersicht zeigt, dass die Vielfalt an bildverändernden Maßnahmen schier unendlich ist. Es gibt offenbar an jeder Stelle Möglichkeiten für den Filmlook, wie diese (nicht ganz ernst gemeinten) Vorschläge zum perfekten Filmlook zeigen:

„Eine elektronische Zufallsschaltung, die in kurzen Abständen winzig kleine Staubkörnchen über das Bild streut, wäre leicht zu bauen (van Appeldorn 1996, 136).

„Schließlich könnte man die leichten Schwingungsbewegungen des Leinwandbildes analysieren und in die Stative elektronischer Kameras einspeichern. Dort würde man kaum merkliche Bewegungen in der Kamera erzeugen, die wie Bildstandfehler wirken. Ein weiterer Schritt auf dem Weg zum perfekten Filmlook! Sollte jemand diesen Vorschlag ernst nehmen wollen und ihn beim Patentamt anmelden wollen: FILM & TV KAMERAMANN beansprucht das Urheberrecht (van Appeldorn 1996, 136).

Will man sich ernsthaft dem Filmlook nähern, so sollte man aber mit all den besprochenen Mitteln vertraut und sich deren Auswirkungen bewusst sein. Es gibt auch viele Fallen, man kann nicht einfach ohne Nachzudenken alles miteinander

kombinieren und hoffen damit die maximale Wirkung zu erzielen. So kann eine elektronische sowie optische Senkung der Schärfe das Bild zu weich machen. Dieser Effekt ist dann nicht mehr umkehrbar und im schlimmsten Fall ist das Material so unbrauchbar. Es gilt immer die Devise vorher umfangreiche Tests durchzuführen umso das richtige Kamerasetting zu bestimmen.

Hat man nun diese Hürde genommen, so ist die technische Seite bereit für die Dreharbeiten. Die filmischen Gestaltungsmöglichkeiten finden hiermit aber kein Ende, es bieten sich viele künstlerische Mittel um den filmischen Look zu steigern.

2.2 Künstlerische Seite

In diesem Abschnitt geht es ganz um die Arbeitsweise beim Filmdreh mit dem hochgesteckten Ziel dem Material ein filmisches und plastisches Aussehen zu verpassen.

Nicht nur die Veränderung von technischen Parametern in der Kamera oder bei der Farbkorrektur trägt zum filmähnlichen Bild bei. Es gibt eine nicht zu unterschätzende Anzahl von Hilfsmitteln und Arbeitsweisen, die sich in den Jahrzehnten der Kinofilmproduktion entwickelt haben. Es ist also nur logisch, bei der Erschaffung eines Filmlooks bei digitalen Filmen, auf diese Hilfsmittel zurückzugreifen. Doch was sind diese und wie kann man sie effektiv nutzen?

Bewegung

Die Kamerabewegung im klassischen Kino hat besondere Merkmale, die es auch im digitalen Zeitalter für den Filmlook zu beachten gilt. Es gilt stets zu beachten, dass die außerbildlichen Bewegungen immer nach Plan verlaufen. Für Improvisation ist so gut wie kein Platz, abgesehen von leichten Korrekturen natürlich. Falls die Situation dies erlaubt, sollte die Kamera immer von einem Stativ aus geführt werden. Klarheit und Präzision wirken sehr filmisch. Sollte das Motiv einen solchen Einsatz nicht erlauben, so sollten gerade die kleineren semiprofessionellen Kameras, wie z.B. Panasonic HVX-200, auf ein Schulter-Rig montiert werden. Nur so kann man die Bewegungen minimieren und ein relativ ruhiges Bild erreichen. Der Filmlook wird durch ruhige und klare Bewegungen dominiert, wackelige und schnelle Bewegungen entstammen aus dem MTV-Look. Hier dominieren die Reisschwenks, für den Filmlook steht der komponierte Schwenk.

Ebenfalls ist der Einsatz von Zoom-Fahrten ein absolutes Tabu, es ist immer die Kamerafahrt auf einem Dolly oder die Benutzung einer Steadicam vorzuziehen.

Ausleuchtung

Die Beleuchtung einer Szene ist ein sehr wichtiges Stilmittel, das dem Motiv eine starke Plastizität gibt. Ohne dieses Mittel können Szenen sehr schnell an Tiefe und Räumlichkeit verlieren, der filmische Eindruck geht somit verloren.

Ziel einer filmischen Ausleuchtung ist nicht, alle Bereiche im Motiv durch Licht sichtbar zu machen, auch der Schatten gehört zu einem plastischen Motiv und sollte auch als solcher sichtbar sein.

Aufgrund der Einschränkungen im Kontrastumfang sollten die Unterschiede zwischen den dunkelsten und hellsten Bildelementen ca. 5-6 Blenden betragen. Spitzen in hellen Bereichen sollten nicht überbelichtet werden, da Details sonst für immer verloren gehen.

Das Thema Licht im Film ist zu komplex um es hier genauer betrachten zu können. Als weiterführende Literatur sei hier z.B. das Fachbuch für Beleuchtung mit dem wundervollen Titel „Painting with Light“ empfohlen.

Bildgestaltung

Die Bildgestaltung ist ein weiteres filmisches Mittel, das verschiedene Aspekte für den Filmlook liefert. Die Perspektive entscheidet darüber wie man bestimmte Figuren betrachtet. Eine Untersicht kann bedrohlich und überlegen wirken, eine Aufsicht hingegen die Unterlegenheit einer Figur suggerieren.

Bei der Arbeit mit Video wird zu oft das Bild nicht genug gestaltet, es wird einfach planlos gedreht. Jedes Element und deren Färbung und Platzierung in den drei Ebenen (Vordergrund, Mittelgrund, Hintergrund) hat eine Bedeutung, der man sich bewusst werden sollte.

Die 180°-Regel gilt es bei klassischer Filmweise strikt zu beachten. Ungewollte Achssprünge werden mit ihr vermieden.

Dem Kameramann sollte auch die *Rule of Thirds* bekannt sein, die sich folgendermaßen definiert:

„The Rule of Thirds (sometimes called the Rule of Three) is the basic technique of dividing an image into nine equal parts by imagining two equally

dividing horizontal lines and two equally dividing vertical lines crossing the frame. The four places where the vertical and horizontal lines cross are thought of as key positions for items within the frame. The use of this rule creates an image that is aesthetically better to the eye and naturally draws attention to that area of the frame” (Newman 2009, 94f).

Ist man sich diesen wichtigen Positionen im Bild bewusst, so kann man sie zur Lenkung der Aufmerksamkeit des Zuschauers gezielt einsetzen.

Weitere unzählige kreative Möglichkeiten stehen dem Kameramann zur Verfügung. Bei ihrer Verwendung sollte man sich den Auswirkungen bewusst sein, um diese dann gezielt zur Wirkung zu bringen. Das zeichnet eine filmische Bildgestaltung aus.

Um sich auf die oben genannten Faktoren voll konzentrieren zu können, ist es für den Kameramann wichtig bestimmte Aufgaben abzugeben. Kamera-Assistenten sind ein wichtiger Bestandteil der visuellen Abteilung. Der Kameramann sollte sich primär um das Bild kümmern und die technischen Einstellungen wie z.B. das Schärfeziehen nach Festlegung seinem Focus-Puller überlassen. Auch wenn digitale Kameras eine Lichtbestimmung über die Zebra-Funktion erlauben, so bedeutet filmisches Arbeiten auch die Benutzung eines Beleuchtungsmessgeräts oder Spotmeters. So kann er die verschiedenen Bildbereiche genauer Ausmessen und so kreativ Kontraste durch Licht erzeugen.

Alle diese Mittel der Gestaltung unterstützen neben den technischen Einstellungen die filmische Wirkung des aufgenommenen Bildes. Im Prinzip handelt es sich lediglich um Arbeitsweisen, die völlig unabhängig von Film oder Video sind. Ihre Herkunft stammt aber aus dem Filmbereich und hat auch die Bildästhetik in über 100 Jahre Kino entscheidend geprägt.

3. Ist der Filmlook noch zeitgemäß?

Hat der engagierte Filmmacher nun seinem Digitalmaterial den perfekten Filmlook verpasst, so ist es in jedem Fall ratsam die Premiere seines Films im Kino und vor filminteressiertem Publikum abzuhalten. Warum? Weil der Kinosaal perfekt dafür geeignet ist. Im Idealfall hat der Filmmacher seinen Film auf 35mm ausbelichten lassen, aber auch ein moderner und professioneller Videoprojektor stellt seinen Film in digitaler Form sehr gut dar. Die Bedingungen im Kino sind ideal und unterstützen die Präsentation des aufwendig hergestellten Filmlooks enorm.

Doch was passiert außerhalb dieser idealisierten Räumlichkeit? Er trifft unter anderem auf Menschen, die keine Cineasten sind und den Film verehren. Die neue Generation ist kulturell durch die neuen Medien und interaktiven Techniken geprägt. Zudem gibt es äußerst clevere Darstellungstechnik, die aber auch einige tiefgreifende Veränderungen hinsichtlich der Bildästhetik mit sich bringen.

Der filmische Look von echtem Zelluloid ist mit über 100 Jahren schon in einem beachtlichen Alter, aber auch sein Nacheiferer, der Filmlook im digitalen Bereich, ist wahrlich kein Jüngling mehr.

Es stellt sich zu Recht die Frage ob der oben definierte klassische Filmlook überhaupt noch zeitgemäß ist und ob man nicht lieber kreativ mit dem Videolook Filme produzieren sollte. Der Filmlook wird durch verschiedene Faktoren bedroht, welche dies sind werden die folgenden Seiten klären.

3.1 Sehgewohnheiten der Zuschauer im Wandel

Medien und Kultur stehen in einem engen Wechselspiel. Zum einem bestimmen die Medien die Kultur des Menschen, aber auch die Kultur des Menschen wirkt sich auf die Medien aus. Das klingt auf den ersten Blick paradox, aber folgende Ereigniskette macht die Abfolge plausibel: jüngste Generation der Medien -> Kultur des Menschen -> etablierte Medien.

„Film ist eindeutig ein Kulturprodukt. Die Beurteilung des Filmlooks als angenehm und erstrebenswert ist demzufolge im Wesentlichen durch die kulturelle Prägung des Betrachters bedingt. Anders gesagt: Das ästhetische Empfinden darüber, wie ein Film aussehen sollte, ist erworben“ (Stalla 2006, 104).

Es dauerte einige Zeit bis der Filmlook in der Filmwelt Beachtung bekam. Dies hat folgenden Grund: Es dauert eine bestimmte Zeit bis die jüngeren Medien, wie z.B. aktuell die Computerspiele oder das Internet, in der Filmwelt angekommen sind. Die Filmemacher, die quasi mit der digitalen Videotechnik aufgewachsen sind, haben zur Popularität des Filmlooks im professionellen Sektor beigetragen. Für das Jahr 2002 traf das noch voll zu:

„Der >>Kinematograph des Amateurs<<, wie Jean Luc Godard Video einmal bezeichnete, hat sich in Produktion und Rezeption gleichermaßen in viele Teilbereiche von Gesellschaft und Kultur ausdifferenziert“ (Adelmann/Hoffmann/Nohr 2002, 5).

Im Jahre 2009 wirkt der Filmlook ebenso wie das klassische Kino schon recht angestaubt. Die Kultur hat sich weiterentwickelt und wird von vielen neue Faktoren aus der Welt der neuen Medien beeinflusst. Die Sehgewohnheiten der Zuschauer erleben also eine vielfältige Prägung, durch ihre technische Umwelt. Doch wie sehen diese aus?

Es sind u.a. folgende: TV, Video, Videospiele, Internet und die Miniaturisierung der technischen Medien.

Die Rezipienten sind nicht mehr nur durch die klassischen *lean backward*-Medien, also denen bei denen sie nur passiv sind und sich zurücklehnen, beeinflusst. Die *lean forward*-Medien spielen eine erhebliche Rolle, sie bieten die Interaktivität mit den Konsumenten. Auch wenn laut Manovich die Interaktivität nur vorgegaukelt wird:

„Before we would read a sentence of a story or a line of a poem and think of other lines, images, memories. Now interactive media asks us to click on a highlighted sentence to go to another sentence. In short, we are asked to follow pre-programmed, objectively existing associations” (Manovich, 2001, 61).

Wir folgen bei Computerspielen oder im Internet nur Pfaden, die für uns so geschaffen wurden. Dennoch hat sich der Mythos der Interaktivität in den Köpfen festgesetzt. Dabei sind wir doch auf einer ganz anderen Ebene interaktiv mit den Medien: Die Menschen werden immer mehr zu Medien-Machern, sie machen Fotos oder Videos von Katastrophen, die dann in der Bildzeitung oder Tagesschau erscheinen. Die Gesellschaft hat sich sehr schnell auf die neuen Technologien eingelassen, viel schneller als es die meisten Filmemacher geschafft haben.

Ein Film hat diese Form zu einer ganzen Geschichte geformt. Es handelt sich um CLOVERFIELD (USA 2009, Matt Reeves). Der komplette Film ist aus der Perspektive einer Homevideo-Kamera erzählt, die aktiv am Geschehen beteiligt und kein neutraler Beobachter ist. Der Regisseur zeigt uns quasi live eine Invasion einer Kreatur auf Manhattan und lässt die Geschichte so aussehen, als sei sie zufällig von einem Videoamateur gefilmt worden. Nun sollte nicht jeder Film so eine extreme Ästhetik wählen, aber dennoch entspricht er voll und ganz den aktuellen Sehgewohnheiten der Zuschauer, die quasi in jeder Lebenslage die Kamera am Handy mit sich führen und auch massiv davon Gebrauch machen.

Der klassische Kinofilm und die damit verbundene Ästhetik hat ohne Zweifel die Gesellschaft geprägt. Dennoch verliert das Kino als Ort mehr und mehr an Bedeutung, die Filmstudios erwirtschaften durch DVD- und Blu-ray-Verkäufe ihren Umsatz. Die Menschen kennen die Filme also nicht mehr aus dem Kino, sie kennen sie von ihren Fernsehern. Deren Tücken widmet sich das nun folgende Kapitel.

3.2 Neue Techniken gegen den Filmlook

Der Fortschritt der Digitalisierung hat dem Begriff Filmlook in der Film- und Videowelt sehr viel Aufmerksamkeit beschert. Doch diese Unterstützung hat nun scheinbar ein Ende gefunden. Moderne Unterhaltungstechnik schmückt sich zwar noch gerne mit filmischen Begriffen, wie z.B. diese Werbebotschaft für den neuen Fernseher von Philips im 21:9 Format:

„Genießen Sie ruckelfreie Filme. Perfect Natural Motion taxiert Bewegungen im Bild und korrigiert Bewegungsruckeln sowohl bei Fernsehübertragungen als auch bei Filmmaterial (einschließlich Filme in 1080p und 24p True Cinema auf Blu-Ray-Disc und DVD). Dies ermöglicht eine noch fließendere Bewegungsdarstellung von Filmen mit exzellenter Schärfe, unabhängig von der Handlungsgeschwindigkeit auf dem Bildschirm. Genießen Sie eine noch bessere Wiedergabequalität als im Kino“ (Philips Deutschland GmbH 2009, 2).

Aber: in der Realität durchläuft das digitale Filmmaterial diverse bildverändernde Filter ehe sie auf dem Bildschirm dargestellt werden. Diese Algorithmen tragen zwar filmische Namen, das Ergebnis ist aber alles andere als filmisch, es ist der *Soaplook*¹³, der von der Computerzeitschrift C'T wie folgt definiert wird:

„Sie [die Tester, M.K.] bemängelten eine von uns als ‚Soap-Effekt‘ bezeichnete Darstellung. Hierbei scheinen die Darsteller wie bei einer Videoproduktion aus dem Nachmittagprogramm vor einem starren Hintergrund (Fototapete) zu agieren. Auslöser dieser Erscheinung dürfte sein, dass sich der verwendete Algorithmus auf den Vordergrund konzentriert, wo identische Bewegungen aufgrund der Perspektive einen größeren Raum einnehmen. Zusammen mit einer kontrastreichen Bildwiedergabe wirken die Darsteller und Gegenstände in Front dann leicht wie ausgestanzt“ (Jurran 2007, 156).

Die Illusion der Plastizität ist ein sehr wichtiges filmisches Mittel, das mit sehr viel Aufwand in der Ausleuchtung einer Szene betrieben wird. Die beschriebene Ausstanzung der Figuren lässt darauf schließen, dass die Elektronik umfangreiche Änderung an dem Bildmaterial durchführt. Ein Versuch mit eigenem digitalem

¹³ Anm. M.K.: Von Soap-Opera, also Seifenoper, abgeleitet.

Bildmaterial bestätigte diesen Effekt auf erschreckende Art und Weise. Ausgangsbasis war Material Format: DVCPROHD, 720p/25. Dieses wurde mit einer Panasonic AG-HVX200 in Verbindung mit einem P+S mini35-Adapter mit entsprechender Einstellung für den Filmlook gedreht. Das Ergebnis kam dem gewünschten Filmlook extrem nahe. Als Testgerät stand mir ein LCD-TV von Samsung zur Verfügung, der im Modus Kino-Plus betrieben wurde. Das Ergebnis hatte wenig mit dem ursprünglichen Material zu tun, der Soap-Effekt trat sofort auf und man hatte den Eindruck es handelt sich um Interlace-Bildmaterial. Die gewünschte Bewegungsunschärfe ging fast vollständig verloren. Was genau erzeugt diesen Soap-Effekt?

In der klassischen Abbildung von Zelluloidmaterial ist die Projektion relativ simpel gehalten. Das Positivmaterial wird von einer Lichtquelle angestrahlt. Das Bild durch ein optisches Medium zerstreut und schließlich auf der Leinwand reflektiert.

In der digitalen Darstellung ist es nicht so simpel und es wird anscheinend zusätzlich massiver Aufwand betrieben, der das ganze extrem komplex macht. In modernen Geräten helfen sogenannte Digital-Signal-Processors (DSPs) aus, um verschiedene Änderungen am digitalen Videosignal durchzuführen. Die Hersteller nennen diese Techniken ganz unterschiedlich, Panasonic nennt sie *V-Real Pro 3*, bei Samsung heißt es *Kino-Plus*, Philips nennt sie *Perfect Natural Motion* etc. Sie arbeiten alle nach dem gleichen Prinzip: um eine höhere Bildrate zu erreichen werden zwischen den real übertragenen Bildern synthetische Zwischenbilder interpoliert. Aber leider sieht man ihnen ihre technische Herkunft an, obwohl sie von perfekter Qualität sind. Kamerabewegungen wirken zu glatt, Figuren wirken wie Roboter, denn ihre Bewegungen sind einfach unmenschlich flüssig. Die Bilder sind synthetisch; ihre Wirkung auf den Zuschauer ist dadurch sehr befremdlich.

Man kann der Industrie bzw. den Fernseh Technikern aber keinen Vorwurf machen, denn sie sehen die ganze Sache rein technisch. Das Prinzip der Erfassung von Bildern verursacht einen technischen Mangel, d.h. man muss Informationen reduzieren. Die Daten müssen irgendwo gespeichert und übertragen werden, also legt man fest wie viele Informationen gespeichert werden sollen. Im Falle des Kinos sind das in der Regel 24 Bilder pro Sekunde, beim Fernseher sind das 25 Bilder bzw. 50 Halbbilder

pro Sekunde. Die Idee ist nun durch intelligente Technik die fehlenden Informationen in Form von synthetischen Zwischenbildern zu restaurieren. Aber hier wird zu stark in die künstlerische Form eingegriffen, was für die Techniker ein Mangel ist, ist für den Kameramann die mit viel Mühe erkaufte Ästhetik.

Aber der Filmlook wird durch weitere technische Maßnahmen reduziert. Bildrauschen gilt ebenfalls als ein technischer Mangel. Dies trifft für das elektronische Rauschen in den dunklen Bereichen auch zu, aber nicht für das typische Kornrauschen in den mittleren Tönen. Blicken wir auf die Definition des Filmlooks zurück, so wird von den Filmemachern verzweifelt versucht dieses Element den digitalen Bildern beizubringen. In moderner Unterhaltungselektronik wird mit allen Mitteln versucht das Rauschen zu eliminieren. Dies gelingt auch sehr effektiv, sowohl das Rauschen in den dunklen Bereichen als auch in den mittleren Helligkeitsbereichen wird herausgerechnet. Technisch gesehen gewinnt das Bild an Perfektion, auf der anderen Seite verlieren die Objekte durch die sterilen und leblosen Flächen jegliche Form von Plastizität. Der Soap-Effekt schlägt voll zu und radiert den Filmlook zusehends aus.

Eine weitere Form ist die automatische Kontrastanpassung, eine Automatik regelt für jedes Bild bzw. Szene einen neuen Kontrast. Die künstlerische Absicht mit verschiedenen Kontrasten und Lichtstimmungen Akzente zu setzen wird dabei natürlich nicht beachtet. Zu beobachten ist auch, dass die Steuerung auch extrem aggressiv ans Werk geht und schon innerhalb einer Einstellung unterschiedlich regeln. Das Ergebnis ist ein sehr unruhiges und überzeichnetes Bild.

Natürlich sind nicht alle Techniken als dekonstruktiv zu bezeichnen. Eine sehr gute Automatik ist die Anpassung der Helligkeit des Bildschirms, je nach der Umgebungshelligkeit. Ist der Fernseher einmal korrekt eingestellt, so liefert er stets das richtige Bild, bei hellichem Tag als auch in der Dunkelheit. Leider bildet diese Signalanpassung eine der wenigen vorteilhaften Ausnahmen.

Ein schwacher Trost mag die Tatsache sein, dass viele dieser Techniken der Geräte deaktivierbar sind. In diversen Internetforen zum Thema Fernsehtechnik findet man auch durchweg Beiträge über Benutzer, die die bildverändernden Techniken als störend empfinden und diese deaktivieren. Der normale Fernsehrezipient hat aber

nicht das Wissen sich mit solchen Optionen auseinanderzusetzen. Zudem bleibt die Frage, wie lange die Hersteller die Möglichkeit zur Deaktivierung noch anbieten.

Das Phänomen betrifft natürlich nicht nur das digitale Material mit Filmlook, auch jeder Zelluloidfilm durchläuft diese Veränderungen.

In Anbetracht dieser Entwicklung stellt sich wirklich die Frage, ob man die extreme Mühe, einen Filmlook zu erschaffen, überhaupt noch eingehen sollte. Wenn das Material bei der Darstellung eh wieder eine absolute Videoästhetik hat, so kann man sich die Veränderungen Richtung filmischem Bild absolut ersparen. Das senkt die Kosten und erspart sehr viel Arbeit.

In Zukunft wird sich zeigen ob die digitale Kinoprojektion auch von diesen negativen Effekten betroffen ist. Theoretisch arbeiten in ihnen die gleichen Algorithmen und so bleibt die Frage, ob der DSP (Digital-Signal-Processor) der neue Feind des Kameramanns ist.

Sendeanstalten

Aber auch in den Sendeanstalten gibt es einen Kampf zwischen dem Filmbild und der Elektronik. Schuld sind unterschiedliche Richtlinien beim Film und Fernsehen, die offenbar zu einem Verlust in der künstlerischen Ästhetik führen:

„Schuld am Qualitätsverlust, den er vor allem beim ZDF beobachten könne, ist seiner Meinung nach die ‚Überperfektionierung der Technik‘, die für Techniker ‚berauschend‘, für jeden Künstler aber ‚tödlich‘ sei. Am Schneidetisch würde das Filmmaterial noch ‚toll‘ aussehen, aber bei Nachproduktion im Sender würden die Bilder aufgehellt und so ihrer Tiefe und farblicher Brillanz beraubt. Wenn das Filmmaterial auf Magnetband überspielt wird, würden die Techniker ‚nicht auf die Bilder, sondern auf den Oszillographen‘ achten und vor allem darauf bedacht sein, ‚gewisse Regeln‘ einzuhalten“ (o.V., 1995, 14).

Die Verwertung im Fernsehen ist kein zu unterschätzender Markt, in der Regel sehen die Menschen die Kinofilme nicht mehr im Kino, vielmehr im Fernsehen oder auf DVD. Dabei kann sich der Kameramann auch bei Video nicht in der Sicherheit der

Digitalität wiegen, auch seine Bilder sind von diesen Regeln betroffen. Doch wie genau mögen diese Regeln aussehen? Pro7 formuliert sie folgendermaßen:

„7.4.3. Der maximale Luminanzwert sollte so hoch wie möglich sein, aber die 100% dürfen nie überschritten werden (auch bei extremen Highlights). [...] 7.4.5. Falls es unnatürliche Farben, abgeschnittene Luminanz- bzw. Schwarzwerte oder zu dunkle Szenen im Programm geben sollte, sind diese zulässig, wenn sie aus künstlerischer oder dramaturgischer Sicht sinnvoll sind“ (ProSiebenSat.1 Produktion GmbH, 2007, 56).

Diese Richtlinien lassen sehr viel Spielraum, da sie zwar die Grenzen nennen, aber auch viele Freiheiten für den Verantwortlichen erlauben. Diese Freiheit ist aber nicht unbedingt ein Vorteil, da man offenbar sehr oft über das Ziel hinausschießt:

„Bei unbedachter Behandlung wird häufig der Look schon dadurch zerstört, daß der Videobearbeiter (nicht unbedingt der Mann, der dann mit uns das endgültige Color-Matching ausführt), zuerst einmal die Konturenschärfe verschlimmbessert“ (Treu 1996, 160).

Was das für Auswirkungen haben kann, wurde erst kürzlich bei der Ausstrahlung des Films *FLIGHT OF THE PHOENIX* (USA 2004, John Moore) deutlich. Es gibt mehrfach Szenen, die nach dem Prinzip *Day-For-Night* gedreht wurden. Dies sind Nachtaufnahmen, die tagsüber gedreht und durch spezielle Filter und Bearbeitungen angepasst wurden. Das Ergebnis ist in der Regel eine weiche *low-key* Stimmung mit verminderter Helligkeit und einer bläulichen Färbung. Die Ausstrahlung wies zur Kinofassung aber extreme Unterschiede auf: die Helligkeit der *Day-For-Night* Bilder wurde so stark angehoben, dass man nicht mehr den Eindruck hatte, dass es Nacht ist. Ein unschöner Nebeneffekt war, dass die Hauttöne der Figuren sich in Richtung grün verschoben haben und man sich fragen musste ob man versehentlich umgeschaltet hätte und bei Ang Lees *HULK* (USA 2003, Ang Lee) gelandet wäre. Ein durchaus interessanter Effekt, aber der verantwortliche Kameramann Frederick Elmes wäre mit Sicherheit nicht erfreut gewesen. Ganz in Gegenteil: die Dramaturgie wurde dahingehend beeinflusst, dass man es den Figuren nicht mehr abnahm, dass sie sich im Schutz der Dunkelheit bewegten.

Dass nicht alle Sender so filmabweisend denken, beweist ein *White-Paper* der BBC, mit dem für sich sprechenden Titel: „The Film Look: It’s Not Just Jerky Motion“. Der Filmlook soll also nicht einfach eine ruckartige Bewegung sein, in England steht man offenbar dem Thema nicht abgeneigt entgegen. Dieser Text beschreibt den Filmlook sehr detailliert und beschreibt verschiedene Settings für die Kameras der BBC. Aber auch die technischen Aspekte, für die Ausstrahlung und dessen verantwortliche Techniker werden dokumentiert. Diese Richtlinien sind konkret und nicht so vage formuliert wie die der deutschen Sender. In Großbritannien hat man offenbar die Stärken des Filmlooks erkannt und versucht ihn auch bewusst einzusetzen, also schon direkt auf der Senderebene.

Was bleibt also nach dieser Kette der fragwürdigen Veränderungen?

Generell bestand übrigens immer das Problem, dass die Fernsehgeräte nicht neutral eingestellt sind. Die Geräte sind keine Klasse-A Geräte wie in den Schnitträumen und es herrschen auch nicht solche idealen und unveränderlichen Bedingungen. Kein Zuschauer wird sein Gerät mit Hilfe eines SMPTE-Farbbalken¹⁴ zuhause richtig einstellen. Selbst den „Fachkräften“ aus den bekannten Medientechnik-Ketten wird dies ohne das notwendige Wissen nicht gelingen. Schaut man sich in den riesigen Ausstellungen die Fernseher an, so könnte man meinen die Geräte dienen zur Beleuchtung der Ausstellungsfläche und nicht dazu, die Bilder neutral und korrekt wiederzugeben. Die Mitarbeiter stellen Kontrast und Helligkeit auf das Maximum ein und hoffen auf die kaufanregende Wirkung bei den Kunden.

Kommen die Veränderungen hinzu, die die Fernsehsender vornehmen, so steigert sich die elektronische Manipulation um ein vielfaches. Die Kluft zwischen der originalen und der elektronisch veränderten Ästhetik wird also zunehmend größer.

¹⁴ Vgl. Schmidt, 2000, S. 51f

3.3 Macher vs. Konsumenten

Die Macher der Filme sprechen deren Sprache, die Konsumenten sind lediglich in der Lage sie zu verstehen. Das ist auch kein Mangel, denn niemand verlangt von einem Zuschauer, dass er den filmischen Mechanismus selber beherrscht. Dennoch sollten die Filmemacher ihre Konsumenten immer im Auge behalten. In letzter Zeit hat man den Eindruck, dass die Sprache der Filmemacher mehr und mehr an Reichtum verliert und sie die Zuschauer nicht mehr ansprechen.

Eine vergleichbare Sachlage hat die amerikanische Autoindustrie in den Ruin getrieben, die Macher haben ihre Produkte völlig an den Kundenwünschen vorbei produziert.

Viele Produzenten sehen erfolgreiche Konzepte in ausländischen Medien und kopieren diese dann extrem mangelhaft. Dabei schneidet die Optik meist noch am besten ab, der Filmlook beschert den digitalen Produktionen ein gutes optisches Auftreten, die meisten Produktionen scheitern dann aber kläglich an den einfallslosen und langweiligen Geschichten. Für die Sparte der Actionfilme mag dies noch gerade ausreichen.

Dieses Phänomen lässt sich ebenfalls bei den unzähligen Film-Remakes beobachten. Obwohl diese in der Regel durch höhere optische Qualität glänzen, scheitern sie nur allzu oft als Gesamt-Kunstwerk Film.

Die Ästhetik und der spezielle Look spielt bei Filmproduktionen eine sehr wichtige Rolle, aber das ist noch lange nicht alles. Film ist ein vielschichtiges Produkt bei dem es sehr wichtig ist, dass das Zusammenspiel stimmt. Opulente Bilder sind zwar gerade in Filmen aus der Ära New Hollywood eine sehr wichtige Sache, aber dass nicht ausschließlich die Bilder das Kino interessant machen hat sich spätestens seit dem Verschwinden des *Cinema of Attractions* gezeigt.

Filmemacher sind sehr interessiert an der Filmgeschichte und haben in der Regel Vorbilder aus der klassischen Zeit des Filmemachens. Daraus ergibt sich aber ein Abstand zu der aktuellen Kultur. Slansky formuliert das sehr drastisch:

„Um sich als Produktionsmedium durchsetzen zu können, muß HD die ‚Königsklasse‘, den Spielfilm, erobern. Doch hier gibt es etliche Unwägbarkeiten. Eine davon ist das Verhalten der technisch konservativen, aber sehr wichtigen Gruppe der DOPs“ (Slansky 2001, 428).

Ist das vielleicht die Erklärung warum die Regisseure von CRANK: HIGH VOLTAGE (USA 2009, Mark Neveldine/Brian Taylor) bewusst auf einen Kameramann verzichtet haben, weil sie eine semiprofessionelle Technik für ihren Film wählten? Schaut man sich die Setfotos an, so erinnern die Bilder eher an einen Studentenfilm. Das Team beschränkt sich auf die wichtigsten Personen und im Zentrum sind die Regisseure mit ihren Kameras. Was bei einer klassischen Filmproduktion höchstens für das Making-Of gereicht hätte, ist hier die zentrale Technik für den Film. Die Bilder erhalten dadurch eine Menge Sympathie, da sich so manch Filmamateur darin wiedererkennt, ja vielleicht sogar schon vergleichbare Aufnahmen gemacht hat. Er könnte sogar die gleiche Kamera benutzt haben, der Großteil des Films ist mit zwei Canon XH-A1 gedreht, die nicht einmal im Kamerajahrbuch 2007 aufgelistet sind. Slanskys konservative Kameramänner würden diese Kamera mit höchster Sicherheit nicht einmal als solche bezeichnen. Aber auch der vielleicht positiv zum Video eingestellte Profi ist eine solche unkonventionelle Arbeitsweise nicht gewöhnt und hätte sich damit schwer getan.

Der Abstand zwischen den Filmemachern und den Konsumenten wird kleiner. Die Filmbranche hat immer schon die Videotechnik als Technik der Amateure betrachtet und sie nie ernst genommen.

Die neuen Filmemacher, die schon in jungen Jahren eigene Filme gedreht haben, mussten sich zwangsweise mit der Amateurtechnik auseinandersetzen und haben gelernt diese so gut wie möglich zu beherrschen. Sie haben das letzte aus der einfachen Technik herausgeholt und setzen dieses Wissen jetzt in der professionellen Filmproduktion ein. Sie stehen den neuen Medien nicht skeptisch gegenüber und beherrschen die moderne Filmsprache. Im Gegensatz zu den konservativen Filmemachern, haben sie die Chance das Publikum auf eine neue Ebene der Wahrnehmung zu führen.

Wie uns dieses Kapitel verdeutlicht hat, bekommt die klassische Ästhetik, der klassische Filmlook, massiv Probleme. Die Zuschauer können mit dem alten Look immer weniger anfangen, die Technik lässt aufwendige und teure Produktionen regelrecht billig aussehen und alte Filmemacher verweigern sich den jüngsten neuen Medien.

Diese Mängel stellen große Probleme dar, aber gerade dadurch hat die digitale Videotechnik eine zweite Chance bekommen sich in der Filmwelt zu etablieren. In welcher optischen Form dies geschehen könnte zeigt das nächste Kapitel.

4. Definition: moderner Filmlook

Der Filmlook ist tot, es lebe der Filmlook?

Nun stellt sich die Frage ob der Filmlook ein Relikt aus der Zeit des digitalen Umbruchs ist, oder ob er noch ein gewisses Maß an Aktualität besitzt und auch in der Zukunft existieren kann. Das digitale Filmmachen ist keine Vision und auch keine Randerscheinung mehr, sie ist fest in der Filmwelt etabliert.

Man kann aber dem Videolook durch seine Klarheit, Schärfe und Natürlichkeit nicht eine starke Faszination absprechen. Wir empfinden ihn als extrem real und unterstellen ihm eine gewisse Objektivität. Für das dokumentarische Arbeiten scheint er wie geschaffen zu sein. In der Filmwelt hatte der Videolook aber lange Zeit Probleme akzeptiert zu werden. Lediglich die Erscheinung von Videomaterial mit Ästhetik des Filmlooks ist die einzig halbwegs akzeptierte Form. Slansky sah darin zu Recht viel verschenktes Potential:

„Wenn im Spielfilm ausschließlich versucht wird, mit HD-Kameras einen Filmlook zu imitieren, so wird das neue Aufnahmemedium bestenfalls genauso gut sein wie der Film, aber nicht besser. Es wird daher auch darauf ankommen, neue Inhalte zu finden, für die sich die HD-Bildästhetik kreativ und neuartig nutzen lässt“ (Slansky 2001, 428).

Mit Sicherheit wird er mit seiner Vision aus dem Jahre 2001 nicht unbedingt CRANK: HIGH VOLTAGE (USA 2009, Mark Neveldine/Brian Taylor) gesehen haben, der selber von den beiden Regisseuren mit zwei semiprofessionellen HDV-Kameras von Canon gedreht wurde. Aber der Erfolg des Films spricht ganz klar für Slanskys These. Aber es gibt auch gegenteilige Standpunkte, die dem digitalen Film im Kino nichts Gutes prognostizieren. Der Kameramann Uwe Mann hat im Jahre 2006 im Zuge eines Artikels zum Thema Filmlook folgende Prognose abgegeben, die nicht zugetroffen ist:

„Die Erfolge des aufstrebenden Independentfilms führen mit den auf Kinofilm aufgeblasenen Videoproduktionen zu einem eigenen Standard, der mit der klassischen Kinoästhetik nichts gemein hat. Der sich daraus ergebene Stil

verspricht Freiheiten in der Arbeitsweise, die jedoch vom Look her einen Trend setzen, der in eine ästhetische Sackgasse führt. Er kommt in, und maximal wieder aus der Mode. Kontinuität findet man eher in den ästhetischen Eckpunkten der Mutter aller Aufnahmeformate: dem 35-Millimeter-Film, zusammengefasst im Filmlook“ (Mann 2006, 15).

Nur ein Jahr später kam THE BOURNE ULTIMATUM (USA/GER 2007, Paul Greengrass) in die Kinos, gewann drei Oscars und war auch beim Publikum sehr erfolgreich. Und obwohl er nicht auf Video gedreht ist, hat dieser Film wenig mit der klassischen Kinoästhetik zu tun. Die drastische Aussage von Herrn Mann verliert im Jahre 2009 absolut an Aussagekraft wenn man sich die Reihe der Bond-Filme anschaut. An der Spitze steht der neuste Film, QUANTUM OF SOLACE (UK/USA 2008, Marc Foster), der zum größtem Teil mit HD-Kameras, wie z.B. die Sony CineAlta HDW-F900R¹⁵, gedreht wurde. Und es handelt sich mit absoluter Sicherheit hierbei nicht um Independent-Filme, die in eine Sackgasse rasen.

Man möchte sich nicht vorstellen wie die Bilder von Herrn Mann in 20 Jahren aussehen, so angestaubt und innovationslos, da er sich ja auch zukünftig an den alten Werten und der Ästhetik des klassischen Films orientiert. *Früher war ja alles besser.* Was wäre passiert wenn die Maler der Weltgeschichte sich alle an nur einem Stil und einer Maltechnik orientiert hätten? Die Welt wäre ohne Kunstformen wie z.B. den Expressionismus. Man würde sich nur auf die Mutter aller Malformate konzentrieren: die klassische Höhlenmalerei.

Die Erklärung liefert ausgerechnet ein Independent-Filmmemacher:

„Dies ist eine alte Geschichte, die sich historisch betrachtet in der Kunst- und Medienwelt vielfach wiederholt hat - eine Geschichte, in der ‚neue‘ Techniken immer auch ein wenig die alten nachgeahmt haben. [...] so neigen sich die digitalen Medien gegenwärtig in dem Versuch zurück, unter allen Umständen filmisch zu wirken. Hierbei tritt ein profunder Konservatismus zutage, der schon bald ebenso dumm aussehen wird, wie jene frühe Photographien, die versuchten, wie Gemälde auszusehen“ (Jost 1999).

¹⁵ Vgl. Luszkat, 2007, S. 351

In diesem Fall kann sich die digitale Filmwelt beruhigt eine eigene Identität suchen. Denn sie ist klar im Vorteil, sie wird mehr und mehr an Bedeutung gewinnen und das Zelluloid verdrängen, daran führt kein Weg vorbei.

Der klassische Filmlook bringt die moderne Filmwelt also nicht weiter, der Videolook ist aber auch nicht die einzig anzustrebende Ästhetik. Beide Looks haben sich seit einiger Zeit parallel entwickelt und ein zeitgemäßer Look ist nur erfolgreich wenn er sich die Vorteile beider Welten zunutze macht. Es macht keinen Sinn alle filmischen Mittel über Bord zu werfen und bei null anzufangen, das wäre nicht sehr clever.

Es gibt keine strikte Trennung über Vor- und Nachteile des jeweiligen Mediums, viele Mittel bewegen sich in einer Grauzone. Ihr Einsatz ist in manchen Situationen von Vorteil, in anderen kann sie aber unpassend sein. Dies bietet aber den Vorteil, dass der Look stets variabel und nicht auf bestimmte Merkmale für alle Zeit festgelegt ist. Digitales Video bietet eine einzigartige Vielfalt. Es wird zwar nie 100% das Verhalten von echtem Filmmaterial imitieren können, aber die kritisierten Unterschiede sind nur noch marginal und werden mit jedem technischen Fortschritt kleiner. Digitales Video kann also aussehen wie Film, aber auch aussehen wie Video. Der Unterschied liegt an den internen Einstellungen der Videokamera. Falls man sich vorher Presets, also abrufbare vorprogrammierte Parameter, angelegt hat, verwandelt sich die Ästhetik der digitalen Kamera auf Knopfdruck innerhalb von Sekunden von Filmlook zu Videolook. Quasi von L'ARRIVÉE D'UN TRAIN EN GARE DE LA CIOTAT (FRA 1895, Auguste Lumière/Louis Lumière) zu CRANK: HIGH VOLTAGE und allen kreativen Abstufungen dazwischen. Ist man sich diesem Vorteil bewusst, so stellt eine digitale Kamera vielleicht die eierlegenden Wollmilchsau der Filmbranche dar.

Aber kommen wir zurück zu der Frage nach dem Look der Gegenwart. Der klassische Filmlook, den wir anfangs konkret definiert haben, stellt ein mächtiges Werkzeug dar. Dennoch fehlt es ihm an Aktualität und Bezug zur gegenwärtigen Kultur.

Stellt man sich der Herausforderung Regeln für einen zeitgemäßen Filmlook zu definieren, so muss man sich als erstes um den Namen kümmern. An Filmlook heften zu viele negative Meinungen, damit sollte man sich nicht weiter belasten.

In der Frühzeit der Videotechnik hat ein Filmmacher Namens Niklaus Schilling durch seine eigenwillige Nutzung dieser Technik auf sich aufmerksam gemacht:

„Bei der Produktion entdeckte Schilling völlig neue Gestaltungsmöglichkeiten, indem er das Medium Video >heimtückisch< nutzte und durch eine einfache >unsachgemäße< Knopfdrehung neue Effekte erzielte. Damit könne ein teures Trickstudio überflüssig werden. Seine >Special effects< provozierte er dadurch, daß er beispielsweise die Kamera kurz in die Sonne richtete - vor Nachahmung sei gewarnt. Die dadurch völlig gestörte Automatik erzeugte verblüffende, überraschende Farbveränderungen, die an Experimentalfilm grenzen. Schillings Interesse löste sich dabei immer mehr von der exakten filmischen Abbildung der Wirklichkeit“ (Ulrich 1991, 92).

Er schuf dadurch einen ganz neuen Begriff, er nannte seine Produktionen „Vilme“. Er hatte sehr viel Medienecho, wenn auch nicht immer positiv:

„[...] wagte es der Bayerische Rundfunk diese ‚anhaltende Bildstörung‘ auszustrahlen“ (Neue Züricher Zeitung 1987).

Die analoge Videotechnik spielt schon lange Zeit keine Rolle mehr, aber der Begriff Vilm ist ideal für unsere Look-Definition. Ein zeitgemäßer Look, der Film und Video zu einer neuen Ästhetik macht, könnte *Vilmlook* heißen.

Wie könnten die Rahmenbedingungen für diesen Look aussehen? Die Definitionen werden nicht so strikt wie beim klassischen Filmlook sein und viel mehr Spielraum bieten.

Shutter

Die Belichtungszeit ist nicht mehr darauf festgelegt um den Effekt einer Bewegungsunschärfe zu erreichen. Kürzere Belichtungszeiten bewirken, dass Bewegungen scharf abgebildet werden und haben sich als Stilmittel durchgesetzt. Besonders bei Action-Szenen sind sie zu einem beliebten Look geworden.

Schon das klassische Kino war bestrebt sich von der Bewegungsunschärfe zu lösen:

„»You live it. You feel It. You are in it«, verspricht die Firma in einem Katalog. Erreicht werden soll dies durch eine veränderte Aufnahme- und Vorführgeschwindigkeit von 60 Bildern pro Sekunde statt der üblichen 24

Bilder. [...] Die höhere Geschwindigkeit sorgt dafür, daß der Zuschauer stärker an dem Filmgeschehen beteiligt ist, insbesondere bei schnellen Action-Szenen kann man sich der Kraft der Bilder kaum entziehen {z. B. rasante Skiabfahrt, herandonnernder Zug, Verfolgungsfahrten, Flugsequenzen}“ (Hoffmann, 1990, 178).

Diese Entwicklung hat sich nicht durchgesetzt, dennoch zeigt sich die Tendenz, dass man versucht sich von der Technik zu lösen, die die Bewegungsunschärfe eher begünstigt.

Der größte Fortschritt der Freiheit ist einfach, dass die Kreativität wieder eindeutig in den Vordergrund gerückt wird:

„Once again, there is no "right way" to shoot everything. Sometimes you'll want a subject to be very blurred. Sometimes a slight blur is best. Sometimes you'll want no blur at all. The important thing to recognize is that this is an aesthetic decision and that you have several ways of putting your decision into effect“ (O'Brien/Sibley 1995, 132).

Alles ist erlaubt, solange der Effekt nicht ohne Grund oder Zusammenhang zustande kommt. So lautet die Devise für eine zeitgemäße Bildsprache. Die Zuschauer können nur profitieren, ihnen werden mehr abwechslungsreiche Filmbilder geboten.

Schärfentiefe

Geringe Schärfentiefe gehörte im klassischen Kinofilm zu einem festen Bestandteil. Dialogszenen wurden durch Schuss-Gegenschuss Einstellungen mit Fokus auf der sprechenden Person und extrem unscharfen Hintergrund gezeigt. Flückiger beobachtete einen anhaltenden Trend:

„Die filmische Ästhetik war in den letzten 2 Jahrzehnten von einer Tendenz zur Reduktion der Tiefenschärfe geprägt. Minimale Schärfentiefe führt zu einer plastischen Trennung von Figur und Hintergrund“ (Flückiger, 2003, 39).

Die digitale Videotechnik hat eine kleinere Sensorfläche im Vergleich zu 35mm-Material. Aus diesem Grund hat man bei vergleichbarer Brennweite eine wesentlich höhere Schärfentiefe. Flückiger erklärt die Notwendigkeit zu einer niedrigen

Schärfentiefe damit, dass die Plastizität erhöht werden soll. Das ist eines der Ziele, die bei der Beleuchtung erreicht werden sollen und somit wird die Wirkung verstärkt. Mit einer großen Schärfentiefe kann folgender negativer Effekt eintreten: die Ablenkung der Zuschauer und somit Störung der Narration. Nimmt man z.B. ein Gespräch von zwei Personen, die nebeneinander sitzen: Klassisch hätte man das durch einen Schuss/Gegenschuss aufgelöst, die Person im Vordergrund wäre bei einer Over-Shoulder-Einstellung dann in der Unschärfe gewesen. Man kann neuerdings oft beobachten, dass so eine Szene durch nur eine einzige Einstellung aufgelöst wird: die Kamera befindet sich leicht rechts oder links verschoben auf einer Seite der Person, man erkennt aber beide noch. Es ist kaum zu verhindern, dass eine Person in einer leichten Unschärfe liegt. Diese wird dann in der Regel passend verlagert. Der Rezipient einer solchen Situation wirkt aber durch diese leichte Unschärfe viel zu leicht abgelenkt, das Auge versucht unterbewusst die leichte Unschärfe zu korrigieren, was natürlich nicht gelingt. Die Ablenkung dadurch ist nicht zu unterschätzen. Also hier keinesfalls den ungünstigen Mittelweg wählen, lieber beide Personen in absoluter Schärfe oder strikte Trennung durch Schärfe/Unschärfe.

Man sollte das Stilmittel der niedrigen Schärfentiefe also nicht als überholt abstempeln, auch wenn die digitale Technik es schwieriger macht. Seine Wirkung ist sehr dem menschlichen Sehen mit der Fokussierung auf einzelne Punkte nachempfunden. Als Negativbeispiel kann man hier noch das alltägliche Fernsehen nennen. Interviews mit Personen sind in den meisten Fällen nicht vorteilhaft gedreht. Der Hintergrund ist wie die interviewte Person in der Schärfe, obwohl er in vielen Fällen nicht mit dem Inhalt korrespondiert. Eine geringe Schärfentiefe würde hier in vielen Fällen die Konzentration auf das gesprochene Wort lenken.

Den extremsten Fall zeigt die Abbildung 1 auf der nächsten Seite, die dem Film FINAL DESTINATION 3 (CA/GER/USA 2006, James Wong) entnommen ist. Dadurch, dass alle Figuren im Motiv scharf sind, ist das technische Streben nach Perfektion voll erfüllt. Bei der Betrachtung wird das Bild aber nicht als angenehm empfunden, es wirkt weder natürlich noch besonderes künstlerisch. Solche Tricks, die hier entweder durch ein Tilt-und-Shift-Objektiv oder das übereinanderlegen von zwei Bildern erreicht

wurde, sollten nur dann eingesetzt werden, wenn die Bilder alle Aufmerksamkeit auf sich ziehen sollen, ganz im Sinne des *Cinema of Attractions*. In einer Dialogsituation mit wichtigen Informationen sollte man es deshalb eher nicht verwenden.



Abb. 1, Szene aus Final Destination 3

Ein neues und meiner Empfindung nach sehr schönes Stilmittel ist das Schärfesuchen, wie man es von dem Autofokus einer Amateurkamera kennt. Selbst im Animationsfilm WALL-E (USA 2008, Andrew Stanton) wird dieser Effekt eingesetzt. Durch ihn wird die Wirkung einer Schärfenverlagerung extrem verstärkt.

Für den Filmlook gilt also nun, dass man durchaus an dem klassischen Stilmittel der geringen Schärfentiefe festhält. Dem Focus-Puller wird zwar das Leben nicht leicht gemacht, aber dem Look kommt es allemal zugute.

Bewegung

Im traditionellen Kino war das Stativ oder der Dolly für Kamerabewegungen nahezu unumgänglich. Diese Beschränkung gilt nun nicht mehr, beim Filmlook ist prinzipiell alles erlaubt. Gerade bei Action-Sequenzen macht es Sinn die Kamera beweglicher zu machen, sie soll im Sinne der Immersion voll in das Geschehen eintauchen. Anstatt zu schneiden kann sich die Kamera auch schnell auf Elemente im Bild zubewegen. Das Zoomen ist grundsätzlich auch erlaubt, aber man sollte es mit Vorsicht genießen. Ein langsames Zoom hat immer noch einen sehr amateurhaften Beigeschmack. Das menschliche Auge kann nichts Vergleichbares vollziehen und so bleibt es ein sehr

unnatürliches Mittel. Das schließt natürlich nicht aus, dass man es in bestimmten Situationen nicht auch mit dieser Wirkung einsetzen könnte. Ein sehr effektives Mittel ist der *Crashzoom*, also eine Änderung der Brennweite innerhalb weniger Bilder. Die Abbildungen 2 bis 4 zeigen einen solchen aus dem Film *RONIN* (UK/USA 1998, John Frankenheimer), der erst mit einer großen Brennweite eine Autoverfolgungsjagd zeigt, nach dem Aufzieher sehen wir eine Totale der Stadt Nizza. Man wird sehr schön auf die Verfolgungsjagd in den engen und verworrenen Straßen der Stadt vorbereitet.

Abb. 2, Ronin große BW¹⁶

Abb. 3, Ronin mittlere BW

Abb. 4, Ronin kleine BW

Grundsätzlich gilt auch hier wieder, dass die Bewegung sich der Situation anpassen oder zumindest zu dem Erzähltempo passen sollte. Die Freiheit ist aber prinzipiell unbegrenzt und der Kameramann kann jedes Stilmittel der Bewegung benutzen.

Kontrast

Der hohe Kontrastumfang ist eine der Stärken von Negativmaterial, aber in der aktuellen Bildsprache besteht eine Notwendigkeit danach keinesfalls mehr. Schauen wir uns die zwei folgenden Abbildungen 5 und 6 aus dem Abschlussfilm *AUTOMAT* (GER 2008, Nicolas Christ) an, bei dem ich der verantwortliche Kameramann war.



Abb. 5, Automat Rohmaterial

Abb. 6, Automat Endversion

¹⁶ Anm. M.K.: BW=Brennweite

Man kann lange über technische Parameter und hohen Kontrastumfang reden, aber das ist nicht alles. Es geht hier auch um die künstlerische Gestaltung und die Wirkung der Bilder. Technisch gesehen geht die Zeichnung in den dunklen Bereichen in Abbildung 6 verloren und könnte so einen Anlass zur Kritik geben. Von der künstlerischen und filmischen Seite gesehen kann man hier den hohen Kontrast nicht bemängeln, da dieser zum sehr großen Teil die beabsichtigte Wirkung des Bildes erzeugt. Was soll hier vermittelt werden? In Abbildung 5 wirkt der Mann eher nachdenklich oder gar gelangweilt. Die kontrastreiche Abbildung 6 vermittelt genau das beabsichtigte Gefühl von Antipathie: wir haben hier einen gewaltbereiten Mann vor uns, der sein eigenes Kind schlägt.

In diesem Fall kann man bei den Bildern 5 und 6 folgendes gegenüberstellen: hoher- / niedriger Kontrastumfang vs. langweilig / interessant. Das gilt in diesem speziellen Fall. Zur Rettung des hohen Kontrastumfangs muss ich aber gestehen, dass der Look des Rohmaterials genau nach den Prinzipien des klassischen Filmlooks hergestellt wurde. Der Grund war, dass ich mich vorher nicht auf diesen extremen Look festlegen wollte, Änderungen in die andere Richtung wären nicht mehr möglich gewesen.

Technisch gesehen steht völlig außer Frage, dass sich digitale Videotechnik weiter in Richtung einer Erhöhung des Kontrastumfangs entwickeln muss. Für die Ästhetik ist diese Anforderung aber nicht zwingend notwendig.

Im Fotobereich lässt sich gerade eine interessante Entwicklung in dieser Hinsicht beobachten. Das Stichwort lautet High-Dynamic-Range. Man nimmt von einem Bild drei Varianten auf. Eins mit normaler Belichtung und jeweils ein weiteres um eine Blende über- respektive unterbelichtet. Aus diesen Bildern wird dann ein einziges mit einem extrem hohen Kontrastumfang berechnet. Die Einschränkungen, dass sich das Motiv nicht bewegen oder verändern darf, verhindern den Einsatz im Videobereich.

Aber eine Konstruktion aus einem Strahlenteiler und zwei bis drei CMOS-Sensoren, die je mit einer Blende Differenz belichtet werden, ist gar nicht mal so abwegig. Man könnte so theoretisch den Kontrastumfang erhöhen.

Neue Stilmittel

Es gibt bestimmte technische Schwächen, die sich aber als Stilmittel in der Filmwelt etabliert haben. Diese stammen sowohl aus dem Bereich Video als auch vom Film. So tauchte in digitalen Filmen schon ein filmtypischer Bildstandfehler oder das Aufblenden am Ende von Takes, so wie es passiert wenn der Film in der Kamera angehalten und mehrfach belichtet wird, auf. Aber auch der umgekehrte Fall ist möglich. So sehen wir bei dem Remake THE RING (USA 2002, Gore Verbinski) über dem Dreamworks-Logo im Vorspann eindeutig einen Bandfehler, wie er nur bei Videomaterial, in diesem Fall sogar wie analoges VHS-Material, vorkommen kann. Selbst die Welt der Computerspiele beschäftigt sich mit dem filmischen Look und ist bestrebt ihn in seine Produkte zu integrieren:

„Though most techniques were designed for shooting movies, the visual elements of using basic cinematography techniques can also be applied to video games; both are visual mediums and both involve style, movement, and composition” (Newmann, 2009, 91).

Aber nicht nur filmische Eigenschaften werden auf Computerspiele übertragen, auch fehlerbehaftete Merkmale aus dem Bereich Video, wie z.B. die chromatische Aberration, also ein Abbildungsfehler, der häufig bei Video-Objektiven auftaucht, wird bei dem kommenden Rennspiel *Dirt 2* der Firma *Codemasters* verwendet, siehe Abbildung 7. Bild 8 zeigt eine Vergrößerung der betroffenen Stelle.



Abb. 4, Szene aus Dirt 7



Abb. 5, Vergrößerung von Abb. 8

In diesem Bild werden zwei Stilmittel kombiniert, zum einem die geringe Schärfentiefe aus der filmischen Ebene und der chromatische Abbildungsfehler aus der Videoebene. Die Kombination beschreibt exakt den Filmlook im Kern.

Als Resümee kann man festhalten, dass digitales Video im direkten Vergleich zum Zelluloid noch viele Einschränkungen hat, die vielleicht nie ausgeräumt werden können. Derjenige Kameramann, der ganz pragmatisch diese Schwächen geschickt umgeht oder sie gar zu einem Stilmittel macht, ist klar im Vorteil. Man kann noch jahrelang der alten Technik hinterher trauern, aber dadurch verpasst man deutlich den Anschluss zum zeitgemäßen Filmemachen. Die Erzeugung eines Filmlooks in Verbindung mit digitalem Video haben viele Profis belächelt und lange Zeit hat sich daraus auch keine Gefahr für das klassische Filmedrehen ergeben. Aber nun drängt eine Generation von jungen Filmemachern in den professionellen Sektor, die voll und ganz mit digitalen Video aufgewachsen sind und der Technik komplett anders gegenüber stehen und diese aktiv für ihre Filme einsetzen. Sie definieren einen neuen Stil, den man durchaus als Filmlook bezeichnen kann. Ihre Filme sind innovativ und machen das Medium Film zu einer der interessantesten Kunstformen.

Wichtig für die Arbeit ist, dass der gewünschte Look so weit wie möglich schon mit der Kamera erzeugt wird. Man kann alles auf die Postproduktion verschieben, aber die Bilder müssen auch schon beim Dreh ihre gewünschten Merkmale aufweisen. Das ist sehr wichtig für die Arbeit des Kameramanns, denn ein Blindflug kann sich nicht positiv auf seine Arbeit auswirken.

Aber was passiert eigentlich nun mit dem klassischen Filmlook? Seine Chance bietet sich in Zeiten der Digitalisierung des Kinos, er könnte in vielen Jahren das Erbe des Zelluloids antreten. In Kombination mit einem 35mm-Adapter sind die Arbeitsweisen und Ergebnisse sehr filmisch. Der DOP Mann bemerkt, nach seinen kritischen Aussagen über den Filmlook, für 35mm-Adapter hier ganz richtig:

„Zu begrüßen ist, daß diese Entwicklung [35mm-Adapter, M.K.] weiterhin Professionalität voraussetzt, und ästhetische Ansprüche, die sich aus dem traditionellen Umgang mit Film ergeben haben, nicht aufgegeben werden müssen“ (Mann 2006, 21).

Nachdem er zunächst den Filmlook alles andere als gelobt hat, verbindet er nun das Gerät, das den Filmlook in höchster Güte unterstützt, mit dem Begriff Professionalität. Vielleicht ist es ja doch noch möglich, dass sich selbst die konservativen Filmemacher mit der digitalen Technik versöhnen?

Es ist durchaus möglich, dass in vielen Jahren diese Filmemacher sehr froh über das Vorhandensein von 35mm-Adapter sind. Denn mit ihnen können sie dann den klassischen Filmlook am Leben erhalten.

Video wäre dann ein extrem wandlungsfähiges Medium mit einer Vielfalt, die jetzt noch nicht denkbar ist.

5. Fazit

Am Ende bleibt die Erkenntnis, dass das Thema Filmlook extrem komplex ist. Die Darstellung der verschiedenen Eigenarten des Filmlooks wurde in Kapitel 2 detailliert beschrieben. Diese Arbeit hatte das Ziel, alle verstreuten Merkmale des Looks unter einem Dach zu vereinigen. Dies ging aus dem Mangel hervor, dass das Thema Filmlook in vielen Schriften nur unvollständig oder gar fehlerhaft dargestellt wurde. Zu diesen wissenschaftlichen Definitionen sind auch wertvolle Erfahrungen aus der Praxisarbeit eingeflossen.

Fassen wir zum Abschluss nochmal kurz die wesentlichen Erkenntnisse zusammen:

- Der klassische Filmlook definiert sich aus vielen unterschiedlichen Faktoren, die sowohl aus dem technischen als auch künstlerischen Bereich stammen.
- Der klassische Filmlook ist nicht mehr zeitgemäß: ihm stehen die neuen Sehgewohnheiten der Zuschauer, die neue Technik und die konservativen Filmemacher gegenüber.
- Digitale Videotechnik hat die Chance einen ganz neuen Look für das Kino zu entwickeln, den man Vilmlook nennen könnte.

Der klassische Filmlook war seit den 1990ern bis Anfang des neuen Jahrtausends in aller Munde. Im Jahr 2009 hat er aber an Bedeutung verloren, da er sich zu sehr an alten Werten orientiert und neue Entwicklungen komplett ignoriert. Er ist also nicht mehr zeitgemäß. Das bedeutet aber nicht, dass er komplett aufgegeben werden muss, er kann in Zeiten der voranschreitenden Digitalisierung vielleicht eines Tages das Erbe des klassischen Kinos antreten. Der aktuelle Look in der Filmwelt wird aber eindeutig durch die Techniken der modernen Gesellschaft geprägt und bietet eine breite Vielfalt an Erscheinungsmöglichkeiten.

Dennoch bleibt abzuwarten wie sehr sich neue Techniken der automatischen Bildveränderung entwickeln. Der Trend zur Automatisierung wird weiter fortbestehen, es bleibt aber zu hoffen, dass künstlerische Eigenschaften in Zukunft besser berücksichtigt werden, damit die Bilder nicht wieder ihre Vielfalt einbüßen.

Bei all den Überlegungen und Fragen zum Look oder zur Ästhetik muss man aufpassen, dass man sich nicht zu weit von der eigentlichen Sache entfernt: dem Herstellen interessanter und sehenswerter Filme.

Die Devise lautet also sich nicht krampfhaft an stilistische Regeln zu halten und ausgetretenen Pfaden zu folgen, sondern etwas Eigenständiges zu erschaffen. Wie das dann aussieht ist jedem Bildgestalter selber überlassen. Erfolg kann jeder Look haben, solange er bewusst die Narration visuell unterstützt.

Am Ende bleibt dann vielleicht doch die ganz einfache Erkenntnis: Jeder Look ist besser als gar kein Look. Mit anderen Worten, es ist besser Filme zu machen als endlos über filmische Mittel zu diskutieren.

6. Literaturverzeichnis

Abramson, Albert (1991): „*Film Look*“ Has No Future. In: *American Cinematographer* 12/1991, S. 10

Adelmann, Ralf/Hoffmann, Hilde/ Nohr, Rolf F. (2002): *Phänomen Video* In: *REC – Video als mediales Phänomen*. Hg v. Adelmann/Hoffmann/Nohr. Weimar, S. 5-13

Alton, John (1995): *Painting with Light*. London/Los Angeles

Flückiger, Barbara (2003): *Das digitale Kino: Eine Momentaufnahme*. In: *montage/av* 12/1/2003 *Digitales Kino/Filmologie und Psychologie*, S. 28-54

Hahn, Philipp (2005): *Mit High Definition ins digitale Kino – Entwicklung und Konsequenzen der Digitalisierung des Films*. Marburg

Hoffmann, Kay (1990): *Am Ende Video - Video am Ende? Aspekte der Elektronisierung der Spielfilmproduktion*. Berlin

Hahne, Marille (2004): *Hello Pixel, Good-Bye Grain*. In: *Das digitale Kino*. Hg v. Hahne, S.14-19

Islinger, Michael Albert (2002): *Phänomene der Gegenwart und Vergegenwärtigens*. In: *REC – Video als mediales Phänomen*. Hg v. Adelmann/Hoffmann/Nohr. Weimar, S. 30-43

Jost, Jon (1999): Der Code der Geschichte. [<http://www.netlounge.de/2002/d/Textindex/Jost/jost.html>]

Jurran, Nico (2007): *Und sie ruckeln doch*. In: *c't magazin für computer und technik* 17/2007, S. 152-157

Lüdge, Christine (2008): *Wo liegen die Stärken und Schwächen der Aufnahmemedien in Technik, Gestaltung und Praxistauglichkeit?* Berlin

Lusznat, Hans-Albrecht (2008): *P+S Technik Mini-35 Bildkonverter*. In: *Film & TV Kameramann* 11/2008, S. 137-142

Lusznat, Hans-Albrecht (2007): *Video*. In: *Jahrbuch Kamera 2007*. S. 307-376

Mann, Uwe (2006): *Filmlook mit HDV?* In: *Film & TV Kameramann* 2/2006, S. 14-21

Manovich, Lev (2001): *The Language of New Media*. Cambridge

Neue Züricher Zeitung (1987): *Grenzgänger – Grenzverletzer – Ein deutscher Filmemacher aus der Schweiz*. In: *Visualfilm Texte*. Hg. v. Visual. [<http://www.visualfilm.de/texte.htm#Grenz%E4nger>]

Newman, Rich (2009): *Cinematic Game Secrets*. Oxford

o.V. (1995): *Im Rausch der Technik*. In: *Süddeutsche Zeitung* vom 07.02.

O'Brien, Michael/Sibley, Norman (1995): *The Photographic Eye*. Worcester

P+S Technik (2006): *Technical Information No. 70*. Ottobrun

Petrasch, Thomas/Zinke, Joachim (2003): *Einführung in die Videofilmproduktion*. München/Wien

Philips Deutschland GmbH (2009) (Hg.): *Pressematerial Cinema21x9 Datenblatt*. Hamburg

ProSiebenSat.1 Produktion GmbH (2007): *>Technische Richtlinien< zur Herstellung von Fernsehproduktionen*. Unterföhring

RED Digital Cinema (2009): *Cameras / Red One*. [<http://www.red.com/cameras/>]

Reil, Andreas A. (2001): *Das Canon XL-1 Praxishandbuch*. Wesseling

Roberts, Alan (2002): *The Film Look: It's Not Jerky Motion*. London

Schmidt, Ulrich (2008): *Digitale Film- und Videotechnik*. München

Schmidt, Ulrich (2000): *Professionelle Videotechnik*. Berlin/Heidelberg/New York

Slansky, Peter C. (2004): *Film-Look versus Elektronik-Look – Zur Anmutung des projizierten Bildes*. In: *Digitaler Film – digitales Kino*. Hg. v. Slansky. Konstanz, S. 93 - 122

Slansky, Peter C. (2001): *Quo Vadis, High Definition?* In: *Fernseh- und Kino-Technik 10/2001*. Hg. v. FKTG Fernseh- und Kinotechnische Gesellschaft e.V. Berlin, S. 425 - 428

Stalla, Philippe (2006): *Die Zukunft der Kinematographie*. Norderstedt

Tiffen (2008) *Datenblatt Tiffen HDTV/FX® Filters*. New York

Treu, Wolfgang (1996): *Filmlook kann man durchaus definieren*. In: *Film & TV Kameramann* 5/1996, S. 160

Ulrich, Andreas (1991): *Das deutsche Kino der 90er Jahre – Auswirkungen von Fernsehen, Video, Pay-TV und neuen Technologien auf den deutschen Film*. Berlin

van Appeldorn, Werner (1996): *Auf der Suche nach dem Filmlook*. In: *Film & TV Kameramann* 5/1996, S. 136

Erklärung zur Urheberschaft

Erklärung

Ich erkläre hiermit, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe.

Ort, Datum

Unterschrift